

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Philippe Joriam Lopes de Ramos

Mairoj: Braineating Transmedia

Rio de Janeiro

2013

Philippe Joriam Lopes de Ramos

Mairoj: Braineating Transmedia

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola
de Comunicação da Universidade Federal do Rio de
Janeiro, como parte dos requisitos necessários à
obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social
com especialização em Publicidade e Propaganda

Orientador: Patrícia Burrowes

Rio de Janeiro

2013

Acesse:

www.mairoj.com

Este trabalho visa relatar a confecção, desde o começo da criação do conceito até a descrição do produto final, do Projeto Experimental de Conclusão de Curso em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do aluno Philipe Joriam Lopes de Ramos: Mairoj. Trata-se de um jogo, a princípio eletrônico, veiculado na internet, mas que apresenta elementos de interação fora de seu ambiente inicial. Este trabalho foi criado na Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro e contou com a orientação da Prof. Dr^a Patrícia Cecília Burrowes.

Rio de Janeiro

2013

MAIROJ: BRAINEATING TRANSMEDIA

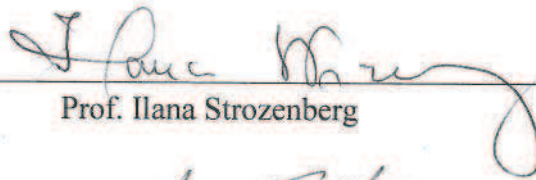
Philippe Joriam Lopes de Ramos

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Publicidade e Propaganda.

Aprovado por



Prof. Patrícia Burrowes



Prof. Ilana Strozenberg



Prof. Lucimara Rett

Aprovado em: 04/03/13

Grau: 10.0

Rio de Janeiro / RJ

2013

1 – Introdução.....	7
2 – Referencial teórico.....	9
2.1 - Mídia e Transmídia.....	9
2.2 – Jogos eletrônicos.....	11
2.3 – A Jornada do Herói.....	12
2.4 – Conceitos psicanalíticos de Jung.....	13
3 – Justificativa.....	16
3.1 – Motivação.....	16
3.2 – Justificativas Específicas.....	17
4 – Descrição.....	19
4.1 – Interação.....	19
• 4.1.1 – Interação Base.....	19
• 4.1.2 – Sistema de Perfis.....	21
4.2 – Fluxograma.....	23
4.3 – Telas.....	25
5 – Análise.....	66
5.1 – Introdução ao Método MDA.....	66
5.2 – Mecânica.....	68
5.3 – Dinâmica.....	70
5.4 – Estética.....	72
5.5 – Tabela: Relações Entre Elementos.	73
6 – Feedback.....	74
7 – Conclusão.....	79
8 – Referências.....	81

1 -Introdução

O relatório a seguir trata do jogo Mairoj, trabalho de conclusão de curso do aluno Philipe Joriam Lopes de Ramos em Publicidade e Propaganda na UFRJ. O jogo foi criado por um time de três pessoas que, além do próprio relator que cuidou da concepção, produção e escrita; continha Raom Costa Ferreira, responsável pelo design gráfico, e Vínicius de Mello Rosa, responsável pela programação.

É indispensável para o entendimento desse relatório que o leitor acesse e interaja com o jogo pelo site: www.mairoj.com.

É um jogo multiplataforma que trabalha com três mídias, sendo essas: site da internet, mundo real (o conceito de mundo real como mídia será explicado ao decorrer do trabalho) e foto. A mídia site da internet foi produzida por mim, já a interação com outras mídias depende exclusivamente do jogador como será descrito a seguir.

O projeto contou com duas fases. A primeira, pré-produção, durou três meses e meio, durante esse período: a idéia original do jogo foi concebida e maturada; o referencial teórico para embasar as idéias propostas foi pesquisado, escolhido e estudado; todo o conteúdo textual do site foi escrito, a produção do site planejada junto aos outros integrantes da equipe e todos os insumos necessários foram adquiridos, notoriamente compra de domínio e hospedagem online.

Uma etapa em específico merece mais atenção: a escolha do tema. Eu, *heavy-user* de jogos eletrônicos desde a infância, percebi um problema na maneira que meus jogos preferidos são jogados. A maioria dos games que pedem muito engajamento de seus jogadores acaba por exigir muito tempo de interação de seus usuários. Mais do que isso, essa exigência na maioria das vezes vem focada nos aspectos menos recompensadores do jogo, criando ondas de frustração em quem está interagindo. Ainda assim, os jogadores enfrentam esses desafios porque eles sabem que são necessários para uma futura interação mais proveitosa. Mairoj foi criado para quebrar essa lógica, transformando as interações que normalmente “desperdiçam” o tempo com a parte mais recompensadora do jogo.

A segunda fase de criação foi a produção, que durou uma semana, nessa fase todos os algoritmos de programação foram criados, todas as telas do site foram montadas e, finalmente, tudo foi aplicado em conjunto para que o site entrasse no ar funcionando. Ele programado nas linguagens PHP e Java e seu design foi montado no CSS. Durante toda a produção, toda a equipe esteve junta, trabalhando no mesmo espaço e compartilhando suas devidas funções.

O público-alvo são jovens de 18 a 25 anos, de classes A, B e C, homens e mulheres de todo o mundo. Quanto aos aspectos mais psicológicos: a juventude exploradora da internet, acostumados com os paradigmas do mundo *online* e ao mesmo tempo possuindo curiosidade suficiente para ir a fundo no que provoca sua atenção. Este perfil foi escolhido por ser uma realidade próxima dos três membros da equipe e, por isso, uma aproximação psicológica com o público se mostrava mais natural, além da facilidade na hora de encontrar jogadores dispostos a experimentar o jogo.

Esse público-alvo me estimulou a aplicar técnicas de omissão de informação, por exemplo: o jogo nunca se declara como jogo. Essas técnicas serão mais adiante exemplificadas, mas vale ressaltar desde o início desse relatório esse caráter de incógnita, presente a todo o momento durante a interação.

2 - Referencial Teórico

Para melhor organizar o referencial teórico, ele será aqui dividido em tópicos referentes a seus universos conceituais distintos. Muitas vezes esses universos se cruzam, mas os aspectos principais de cada assunto se restringem ao seu tópico correspondente.

2.1 - Mídia e Transmídia

Neste relatório, o termo mídia (ou seu sinônimo, meio) é usado de acordo com a definição de Lisa Gitelman (GITEMAN, 2006): “estruturas de comunicação socialmente realizadas” que transcendem o meio físico e integram os meios a todos os seus protocolos, ou seja, práticas sociais, culturais e materiais que fazem parte em si do meio de comunicação, protocolos expressam “grande variedade de relações sociais, econômicas e materiais. Assim, a telefonia inclui a saudação “alô”, inclui o ciclo mensal de contas e inclui os fios e cabos que conectam materialmente nossos telefones”. A autora propõe essa definição baseada numa escopo histórico e social de observação de práticas e objetos tecnológicos, pois para ela, os meios possuem esses dois lados indissociáveis e uma análise deles sem levar em conta qualquer um desses universos seria muito debilitada. Escolhi essa definição pois, utilizando o conceito de protocolos, Gitelman une os aspectos tecnológicos materiais do meio com seus aspectos culturais. Ambas as concepções são importantes para uma compreensão plena do Mairoj, afinal, a parte técnica das mídias são utilizados para provocar um efeito cultural. Outro fator decisivo nessa escolha foi que a autora afirma que, sendo os protocolos criados muitas vezes socialmente, eles são mutáveis ao longo do tempo e de pessoa para pessoa, assim sendo, duas pessoas utilizando a mesma mídia podem enxergar protocolos diferentes. Por exemplo, no caso do telefone, uma região pode apresentar a expressão “pronto” como a mais cotidiana no lugar de “alô” e não por isso a mídia muda de uma para outra (GITEMAN, 2006).

Muito importante para o bom entendimento do trabalho é que “mundo real”, se tratando do mundo exterior ao computador, o não-virtual, é tratado como uma mídia. Isso porque, dentro

de uma proposição de jogo, o mundo fora do computador pode ser usado como um *console*, uma máquina que permite o desenrolar do jogo. A comparação só é válida quando o jogador está cumprindo as proposições do jogo, ou seja: jogando; dessa forma, interage com seu mundo de uma forma diferente. A mudança ocorre por uma questão de escopo: não se joga um jogo apenas por ter um tabuleiro à frente, mas por engajar-se, por de fato mergulhar na atividade em algum nível. Assim, ao se dispor a jogar o Mairoj na mídia mundo real, o jogador transforma-a em “tabuleiro” ou “console” temporariamente, até que a experiência se conclua. Lembrando que, como já foi dito, essa mídia pode e vai ser enxergada de formas diferentes por todos os jogadores, mas nem por isso se descaracteriza como um meio apenas.

É importante uma compreensão focada do que internet e sites representam como mídia e como espaço cultural. Segundo Manuel Castells, a internet é “a base tecnológica para a forma organizacional da Era da Informação: a rede”; o autor ainda separa a internet primariamente como rede, mas também como aplicações diversas (como os sites), sendo ambas as maneiras de tratá-la pertinentes (CASTELLS, 2001). Na internet, são inevitavelmente presentes algumas lógicas dos computadores, principalmente no quesito trato de informação (BOLTER & GRUSIN, 1999), mas também estão presentes paradigmas sociais próprios como a lógica participativa e a indexação enciclopédica de conteúdos (MURRAY, 1997). O jogo explora esses paradigmas comportamentais da internet, sendo seu ponto mais interessante uma quebra de lugar-comum desses aspectos.

O Mairoj trabalha também com a relação entre internet e outros meios, relação essa que merece destaque especial na análise deste trabalho:

No início da década de 1980, no Ocidente, pesquisadores como Ithiel de Sola Pool já previam a convergência dos meios de comunicação e a flexibilização do seu uso devido a um barateamento progressivo dos custos de produção de bens tecnológicos comunicacionais, advento da evolução das técnicas de confecção, que levaria a uma disseminação de seu uso (POOL, 1983). Muito antes disso, na década de 1950, mix de mídia já era um conceito comum no Japão, especialmente depois da acelerada difusão de meios, notoriamente televisão e rádio, entre 1958-61, fruto da aliança entre políticas governamentais estimulantes, um mercado supersaturado ávido por mudanças e uma conjuntura internacional oportunamente favorável (TANAKA, 2007). O termo transmídia como o entendemos hoje, porém, só foi cunhado por Henry Jenkins em seu

livro “Cultura da Convergência” em 2006. Como o próprio termo já sugere, é o que “atravessa o meio” e é fruto direto da convergência dos meios, sobre a qual Jenkins declara:

Refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação [...] A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. (JENKINS, 2006, p. 29)

O cenário da comunicação passa, portanto, por uma grande revolução no que diz respeito à construção de discursos pela presença cada vez maior desse tipo de lógica, que encontrou na revolução digital um terreno fértil para sua ampliação (PORTO-RENÓ et al., 2001). Segundo o próprio Jenkins, em um artigo anterior a seu livro, os meios não vão convergir numa única uma-mídia como era especulado na década de 90, mas sim diversificar-se cada vez mais. Dessa forma, elas estarão por toda a parte e nós utilizaremos no nosso dia a dia todo tipo de meio de comunicação em relação um com o outro (JENKINS, 2001).

2.2 – Jogos eletrônicos

Jogos de realidade alterada, ou simplesmente ARGs (do inglês *Alternate Reality Games*), são “jogos que costuram o mundo real no tecido do jogo. Na verdade, mais que isso, os jogos de realidade alterada negam que exista uma diferença entre o mundo real e o mundo do jogo” (PORTNOW, 2012b). Um dos conceitos chave para se entender os ARGs é que eles vieram dos RPGs: *role playing games* – jogos de representação de papéis onde o jogador tem a posse de um avatar, sua representação naquele universo, e explora o mundo à sua volta, quase sempre um mundo fantasioso. Mas, mesmo vindos desse tipo de game, como os ARGs trabalham com o mundo real, acabam por misturar ficção e realidade, assim criando interações muito engajantes

(CASTRO, 2006). Algumas práticas e ferramentas típicas dos ARGs adotadas no Mairoj serão mais a frente explicadas.

Um conceito chave do mundo dos games é o de pontos de experiência. Ao completar uma tarefa dentro do jogo, o jogador obtém uma quantidade pré-estabelecida desses pontos (SHIM et al., 2009) ou, adotando o jargão mais usual, a “XP”. Obter XP é um dos focos de muitos gêneros de jogos, o exemplo mais marcante sendo os RPGs. Ganhar XP é a única forma dos avatares avançarem de nível, obtendo mais ferramentas para interagir com o mundo do jogo (novas habilidades, dinâmicas mais eficientes, novas áreas a explorar etc) (DUCHENEAUT & MOORE, 2005). O caráter altamente estimulante e muitas vezes compulsivo (dentro de seu nicho) desse tipo de jogo frequentemente ocupa um pedaço significativo do tempo livre de seus jogadores (PORTNOW, 2011).

2.3 – A Jornada do Herói

A jornada do herói, quando tratada aqui, se refere ao conceito de Joseph Campbell (1949) de mito universal. O autor prega que todos os mitos de heróis, desde a antiguidade até os contos mais contemporâneos, são variantes de uma mesma história: a “jornada do herói” (CAMPBELL, 1949). Essa história é cíclica, começando e terminando no mundo normal, cotidiano do herói, mas ela também passa por um mundo especial, fora do comum. Ao longo desse processo, existem momentos-chave (que não precisam necessariamente estar presente em todas as histórias, mas de maneira geral, a maioria está), sendo esses: 1) *Status quo*: vida cotidiana, ordinária, é aqui que a história sempre começa; 2) *Chamado da aventura*: o herói recebe uma mensagem misteriosa, podendo ser um convite, um desafio, uma conversa entreouvada, qualquer coisa que o faça dar o primeiro passo em direção ao desconhecido; 3) *Auxílio*: ele precisa de apoio para enfrentar sua aventura, ele recebe uma lição, um objeto, uma oferta de ajuda; 4) *Partida*: finalmente, ele ultrapassa a linha entre o mundo normal e o mundo especial e entra na aventura; 5) *Testes*: o herói testa sua habilidade e coragem executando uma série de testes (exemplos podem ser resolver enigmas, enfrentar inimigos, escapar de armadilhas); 6) *Abordagem*: agora, ele encontra seu maior desafio e sabe que é hora de superá-lo; 7) *Crise*: o herói encara a morte ou a derrota

com muita proximidade somente para renascer como alguém mais forte e superar o maior desafio; 8) *Tesouro*: como prêmio, ele reivindica algum tesouro, reconhecimento especial ou poder; 9) *Desfecho*: ele deixa o mundo especial, cruzando a linha de volta; 10) *Retorno*: ele chega no seu mundo normal novamente; 11) *Nova vida*: o herói, ao voltar para o mundo normal após a aventura, percebe que evoluiu, que a aventura tornou-o melhor; 12) *Resolução*: todas as linhas ainda não amarradas da história chegam ao fim, a aventura termina de uma vez por todas e vira memória para o herói; 13) *Status quo*: como a vida cotidiana inicial, mas trazida para um novo nível (CAMPBELL, 1949 e WINKLER, 2012).

2.4 – Conceitos psicanalíticos de Jung

Aqui será utilizado o conceito de funções psíquicas de Carl Jung. Elas são as maneiras que o “sujeito” lida com o “objeto”, ou seja, que uma pessoa tem contato e se relaciona com seu mundo exterior. Jung chegou à essa teoria empiricamente, nos seus longos anos trabalhando com psicanálise (SILVEIRA, 1981).

Como estudante de comunicação e não de psicologia, fui procurar referências numa área um pouco mais distante do meu campo de referências habitual. Acabei encontrando nas teorias de Carl Jung uma ferramenta importantíssima para o jogo. Sua inserção deu muita profundidade e personalidade ao Mairoj, fora ter sido uma experiência rica em conhecimento para mim como pessoa, além de como estudante.

São quatro as funções psíquicas e estão divididas em dois grupos. Os primeiro grupo contém as funções pensamento e sentimento que são funções de caráter judicativo. O segundo contém as funções sensação e intuição que são usadas para se apreender os objetos. Todas as pessoas possuem e utilizam constantemente todas as quatro, porém existe sempre uma função predominante para cada indivíduo (SILVEIRA, 1981).

A função pensamento é a que busca conhecer o significado das coisas. Busca o real absoluto, utilizando critérios impessoais, lógicos e objetivos (BALLONE, 2005), discriminando assim as coisas uma da outra. Pessoas do tipo pensamento não gostam de idéias confusas, gostam de ter controle e entendimento pleno das situações (SILVEIRA, 1981), procurando, além da compreensão, a imparcialidade (LESSA, 2012).

A sentimento é a função que julga os valores intrínsecos utilizando critérios pessoais, não se importando com a lógica causal na hora de julgar (LESSA, 2012). Estabelece uma classificação dos objetos do mundo conforme uma curadoria interna. Trabalha também no que diz respeito ao afeto e à expressão deste. Vale citar que, segundo Nise da Silveira, o sentimento não trabalha com a lógica do pensamento, mas nem por isso é irracional, “sua lógica é toda diferente. É a lógica do coração.” (SILVEIRA, 1981).

A sensação lida com o que se apreende através dos cinco sentidos: visão, audição, olfato, paladar e tato. As pessoas do tipo sensação tendem a se preocupar mais com o presente, com fatos concretos, tangíveis e costumam ser práticas e realistas (LESSA, 2012). Em geral são os que melhor reagem a emergências e outros tipos de situações vivenciais imediatas (BALLONE, 2005).

A intuição, por outro lado, lida com a apreensão das ambiências, é um tipo de percepção do mundo exterior que processa as informações em termo de experiência passada, objetivos futuros e processos inconscientes (BALLONE, 2005). O tipo intuição tem facilidade em descobrir novos caminhos e tem *insights* sobre o futuro das ações muito antes dos outros (SILVEIRA, 1981). Ele tende a ver o todo sobre as partes e tem dificuldades com detalhes (LESSA, 2012).

Nas palavras do próprio Jung:

Sob o conceito de Sensação pretendo abranger todas as percepções através dos órgãos sensoriais; o Pensamento é a função do conhecimento intelectual e da formação lógica de conclusões; por Sentimento entendo uma função que avalia as coisas subjetivamente e por Intuição entendo a percepção por vias inconscientes [...] A Sensação constata o que realmente está presente. O Pensamento nos permite conhecer o que significa este presente; o Sentimento, qual o seu valor; a Intuição, finalmente, aponta as possibilidades do “de onde” e do “para onde” que estão contidas neste presente... As quatro funções são algo como os quatro pontos cardeais. Tão arbitrárias e tão indispensáveis quanto estes. (JUNG, 1971, p.497)

Segue uma relação de expressões-chave, baseadas nos autores até aqui citados (SILVEIRA, 1981; BALLONE, 2005; LESSA, 2012 e JUNG, 1971), para ajudar na compreensão das escolhas de experiências mais adiante no relatório.

- Pensamento (PENS): Resolver Problemas, Organizar, Classificar, Aplicar Conhecimento, Aprender, Tarefas Concretas;
- Sentimento (SENT): Gostar, Opinião Pessoal, Favorito, Artes, Expressão, Presentear, Coletivo, Memórias;
- Intuição (INTU): Novos Caminhos, Inédito, Desconhecido, Fuga do Lugar-comum, Futuro, Criar, Surpresa;
- Sensação (SSAO): Visão, Olfato, Audição, Paladar, Tato, Presente, Trabalhar com instrumentos, Frio na Barriga.

Jung foi utilizado no jogo como o embasamento para separar os jogadores em perfis. Estes permitem uma personalização, ainda que limitada, da experiência de vida proposta. Dessa maneira, o jogo ganha não apenas complexidade, mas também re-jogabilidade, pois um veterano pode muito bem interagir outra vez com Mairoj e ser jogado num segundo perfil.

3 – Justificativa

3.1 – Motivação

Observa-se que a transmídia é um fenômeno em expansão no mundo (PICARD, 2008). No Brasil, ela ainda está nos seus primeiros passos, mas já é evidente seu número imenso de oportunidades que apontam para um uso cada vez mais intenso (NUNES, 2012). Porém, o espaço dos estudos e dos produtos transmidiáticos é marcado pelo predomínio do interesse comercial, sendo quase a totalidade das intenções de melhora desse tipo de produto voltada para uma maximização do lucro (ITO, 2008). Assim, o momento se mostra oportuno para a criação de um trabalho transmidiático no Brasil, para que avancem os trabalhos nessa direção, e principalmente dentro do ambiente acadêmico, desprendido da lógica do lucro.

Mas, sendo a lógica da transmídia muito ampla, um objeto mais específico tinha que ser escolhido. A opção final foi um ARG. O número desse tipo de produto não está pura e simplesmente aumentando, eles também estão ficando cada vez mais ambiciosos (THE ECONOMIST, 2009). O Brasil é um dos países pioneiros nos ARGs, tendo seu primeiro exemplo do gênero, *Se7e Zoom*, encomendado pela Close Up como uma campanha publicitária inovadora, sido talvez o segundo ARG da história, pois veio à tona em Abril de 2001, poucos meses após o fim do primeiro ARG existente, o *The Beast* nos Estados Unidos (BLOGUERREIROS, 2007). Isso pode ser um gancho interessante para o desenvolvimento da indústria dos ARGs no país e este trabalho pretende contribuir. Fora isso, por hora, estes jogos ainda estão em sua maioria restritos ao ambiente publicitário (PORTNOW, 2012b) e iniciativas independentes desprendidas dessa lógica do capital seriam não apenas interessantes, mas também podem contribuir para catalisar uma nova potência criativa (BURROWES, 2008), portanto um exemplo de ARG criado no ambiente acadêmico ganha um novo valor. ARGs guardam um lugar substancial no futuro dos jogos (PORTNOW, 2012b) e minha intenção é dar um passo a mais nessa direção. Eles são notoriamente engajantes (PORTNOW, 2012b) o que contribuiu para que o nível de engajamento fosse uma questão trabalhada. No final, o jogo foi criado para premiar os jogadores que mais mergulhassem na experiência e boicotar os que tentassem trapacear.

Uma vez o tipo de produto decidido, uma idéia-chave foi escolhida para que o jogo fosse baseado ao redor dela. Essa idéia foi a quebra do conceito de XP dos jogos eletrônicos, aproximando ou mesmo mesclando o conceito de “experiência” ganha no mundo virtual e “experiência” de vida. Isso porque um problema foi percebido: existe uma falha de objetivos na maneira que os níveis da maioria dos jogos progridem através da XP. Os métodos de métrica de ganho de XP estão desde sua criação inseridos dentro de uma lógica da produtividade, ou seja, mais XP será entregue a quem for mais “produtivo” dentro do jogo. Exemplificando: recompensa proporcional ao tempo gasto numa dada atividade ou pelo número de tarefas concluídas. Essa lógica, embora totalmente válida dentro de ambientes de produção, como fábricas, busca objetivos bem diferentes daqueles dos jogos, cujo foco está em provocar uma reação cognitiva (em geral, emoção) no jogador. Muitas vezes, essa diferença boicota o objetivo principal do jogo, transformando assim essa importante (e extensiva em questão de tempo) parte do jogo, o obter XP, em uma rotina frustrante ou uma pura perda de tempo. Tirando assim o foco dos aspectos engajantes e dos bons conhecimentos a serem aprendidos com os jogos (IJSELSTEIJN, 2007). Na minha experiência pessoal, já gastei muitas horas executando o mesmo padrão de ações mecânicas com o único intuito de obter XP dentro de um jogo. Mais tarde, quando percebi que a dita “experiência” me privava o tempo hábil para ganhar real experiência na vida, acabei abandonando esses produtos. Assim, o Mairoj foi moldado com a intenção quebrar essa lógica. Nele, a XP obtida ao se completar o desafio proposto é experiência de vida pura. A idéia é que o jogador “avance um nível”, ou seja, obtenha novas e melhores formas de interagir com seu mundo, na vida offline, e não em nenhuma representação digital.

3.2 – Justificativas específicas

Muitos ARGs trabalham com o conceito *This is not a game* (isso não é um jogo), ou seja, nunca declaram ao jogador seu caráter de jogo, aumentando ainda mais a sensação de fusão com o mundo real (PORTNOW, 2012b). Esse conceito, criado pelo pai dos ARGs Sean Stewart para o *The Beast*, é considerado por ele uma das regras para esse tipo de produto (STEWART, 2003). Por isso, adotei a técnica no meu jogo também.

Processo similar ocorreu com o trabalho de cores da cor amarela, utilizada em apenas algumas letras para passar uma mensagem velada. Essa é uma técnica já conhecida dos ARGs, tendo como maior exemplo o jogo Year Zero, parte da campanha de divulgação de um álbum da banda Nine Inch Nails (ROSE, 2007).

As páginas *No* (pontos dentro do jogo onde o jogador termina abruptamente a experiência sem chegar a seu final, serão explicadas mais detalhadamente à frente), foram criadas dentro do conceito de James Portnow de mecânica como metáfora, onde uma mecânica dentro do jogo passa uma mensagem empiricamente, sem precisar de textos (PORTNOW, 2012c).

Por possuir muitos contatos e amizades no exterior, decidi criar um jogo que pudesse dialogar com eles, por isso a escolha do inglês como idioma e da internet como mídia inicial. Por isso também escolhi trabalhar com a jornada do herói, pois é um tipo de narrativa que se encontra em quase toda cultura do mundo (CAMPBELL, 1949).

A mídia foto foi também escolhida pelo fácil acesso, em especial depois da popularização dos dispositivos digitais de captação de imagem, principalmente através de celulares, que vêm revolucionando a produção audiovisual num sentido libertário e amplamente distribuído (LE MOS, 2007). Também serve a um propósito dentro do conceito de jornada do herói, pois é uma lembrança do mundo especial que o jogador terá para sempre a partir daquele momento (WINKLER, 2012).

4 – Descrição

4.1 – Interação

- 4.1.1 – Interação Base

Ao acessar mairoj.com, a primeira página, o Índice, contém um botão *start* (início), abaixo disso uma janela para inserção de código e mais embaixo outros dois botões *proceed* (prosseguir) e *donate* (doar).

Apertando o botão *start*, o jogador é direcionado para Page1. Essa página é uma apresentação do jogo. Mairoj se mostra como personagem e revela seu objetivo (comer o cérebro do jogador). Ao final dessa página, junto da pergunta “*will you let me eat your brain?*” (você vai me deixar comer seu cérebro?), duas opções aparecem: *Yes* e *No* (Sim e Não).

Escolhendo o não, o jogador é enviado para uma das telas de *No* (Não), no caso, a No1. Essas telas têm todas o mesmo objetivo, que é reiniciar o jogo, do zero, para quem não se entrega à experiência.

Apertando o sim, o jogador é mandado para a Page2. Essa fala mais a respeito do papel do jogador: primeiro propõe uma recompensa caso ele prossiga, depois pede sinceridade e por fim informa que a responsabilidade é toda dele e não do site. No final da página, novamente as opções de Sim ou Não.

Vale ressaltar aqui que o momento do aceite da responsabilidade própria é muito forte. O usuário é obrigado a olhar no espelho. Mais tarde, na conclusão do jogo, este “contrato” se mostra ainda mais relevante, pois ele é uma das correntes cognitivas mais diretas para um “bom” ou “mal” final.

Selecionando o não, o jogador cai na página No2, sendo logo depois mandado para o Índice.

Escolhendo o sim, o jogador entra na seção de perguntas. São seis perguntas por partida, mas para cada uma existem duas opções. Ou seja, o banco de dados contém doze perguntas divididas de duas em duas e cada vez que um jogador vai responder uma nova pergunta, uma entre essas duas é sorteada aleatoriamente e aparece daquela vez. Todas as perguntas são de múltipla escolha, tendo sempre duas opções.

Ao final das perguntas, o jogador acaba na Page3, onde a personagem Mairoj agradece as respostas, relembra a recompensa vindoura e propõe um desafio (ainda não revelado). O jogador, então, tem a opção de aceitar ou recusar, novamente através de botões de Sim ou Não.

O Não leva ao No3, que assim como as outras *Nos*, reinicia o jogo.

O Sim leva ao desafio. As seis perguntas respondidas anteriormente encaixaram, de maneira velada, o jogador em um perfil. Esses perfis trabalham com quatro incógnitas, sendo as seis perguntas todas as possibilidades de confronto entre estas. Além do desafio, a página também oferece um código único àquele perfil. Assim, no total, são 38 perfis com um desafio e um código correspondentes. A tela do desafio, portanto, é uma de 38 possíveis telas naquele momento.

O desafio é sempre o convite à mudança de mídia. Depois dessa etapa do jogo, o jogador deve executar uma ação proposta no mundo real. Esse é o ponto central do jogo. A ação sempre inclui uma evidência: uma foto a ser tirada *in locum* e depois mandada de volta para o site como prova, assim pedindo ainda mais uma troca de meio.

Depois da ação completa, o jogador deve voltar ao Índice e, ao invés de se direcionar para o botão *start*, deve inserir o código no espaço apropriado e apertar *proceed*.

Ele então chega na tela *Upload-imagem*, onde Mairoj pede a foto que foi parte do desafio vivenciado. Não há opção de prosseguir sem a entrega da foto, ao mesmo tempo, o site não tem mecanismos para verificar se a foto é a pedida ou qualquer outra.

Assim que envia a foto, o jogador é mandado para a tela *Upload-história*, onde o jogo pede que ele divida, se desejar, a história que viveu ao cumprir o desafio e seu email. Esse quesito é absolutamente opcional. Tanto os que concordam quanto os que não são mandados para a mesma tela final assim que selecionam uma das opções desta tela.

A tela Final, finalmente, explica o objetivo do jogo em detalhes, mostrando ao jogador que a recompensa e o desafio eram, afinal, a mesma coisa e mostrando que, com a mudança de mídia, uma experiência de vida foi ganha. Essa tela serve a um propósito duplo, pois quem trapaceia e envia outra foto senão a do seu desafio entende que ficou sem a recompensa prometida e quem foi honesto e entrega a foto certa entende que realmente já recebeu uma recompensa.

Outras duas interações são possíveis com o site. A primeira é a do botão *donate* no índex. Chegando lá, o jogador é informado que o jogo, para crescer, precisa de donativos monetários e recebe a opção de doar através do *PayPal*, um facilitador de transações na internet conhecido pela sua segurança. O jogador que fornecer algum dinheiro é levado para uma tela de agradecimentos e depois novamente para o Índex.

A segunda é o *Easter Egg*, um mistério diluído ao longo do jogo. Apenas seis letras no site são amarelas e, juntando todas elas (só é possível completando o jogo) na ordem, a palavra MIRROR é formada. Usando essa palavra como código, o jogador chega a uma tela especial com os nomes dos criadores do jogo.

- **4.1.2 – Sistema de Perfis**

O questionário inserido no meio do site é o que leva os jogadores a serem alocados num perfil. Como já dito, são 38 os perfis no total. Eles trabalham com quatro incógnitas que são as quatro funções psíquicas de Jung (JUNG, 1971): pensamento (PENS), sentimento (SENT), intuição (INTU) e sensação (SSAO).

A princípio, no início do jogo, o perfil de um jogador está vazio, ou seja:

PENS	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
SENT	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
INTU	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
SSAO	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Mas, após a primeira pergunta, no caso pensamento confrontando sentimento, uma das incógnitas necessariamente vai receber um ponto. Assim sendo, só existem duas possibilidades para o gráfico após a primeira questão:

PENS	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	PENS	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
SENT	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	SENT	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
INTU	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	INTU	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
SSAO	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	SSAO	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ou

A ordem das perguntas é sempre a mesma (lembrando que existem duas possibilidades para cada pergunta, mas elas trabalham com as mesmas incógnitas):

PENS x SENT

PENS x INTU

PENS x SSAO

SSAO x INTU

SSAO x SENT

INTU x SENT

Ao final do questionário, o perfil do jogador terá exatamente seis pontos distribuídos, sendo que no máximo uma incógnita pode ter três pontos completos. Seguem exemplos de perfis finais:

PENS	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	PENS	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	PENS	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
SENT	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	SENT	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	SENT	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
INTU	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	INTU	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	INTU	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
SSAO	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	SSAO	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	SSAO	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

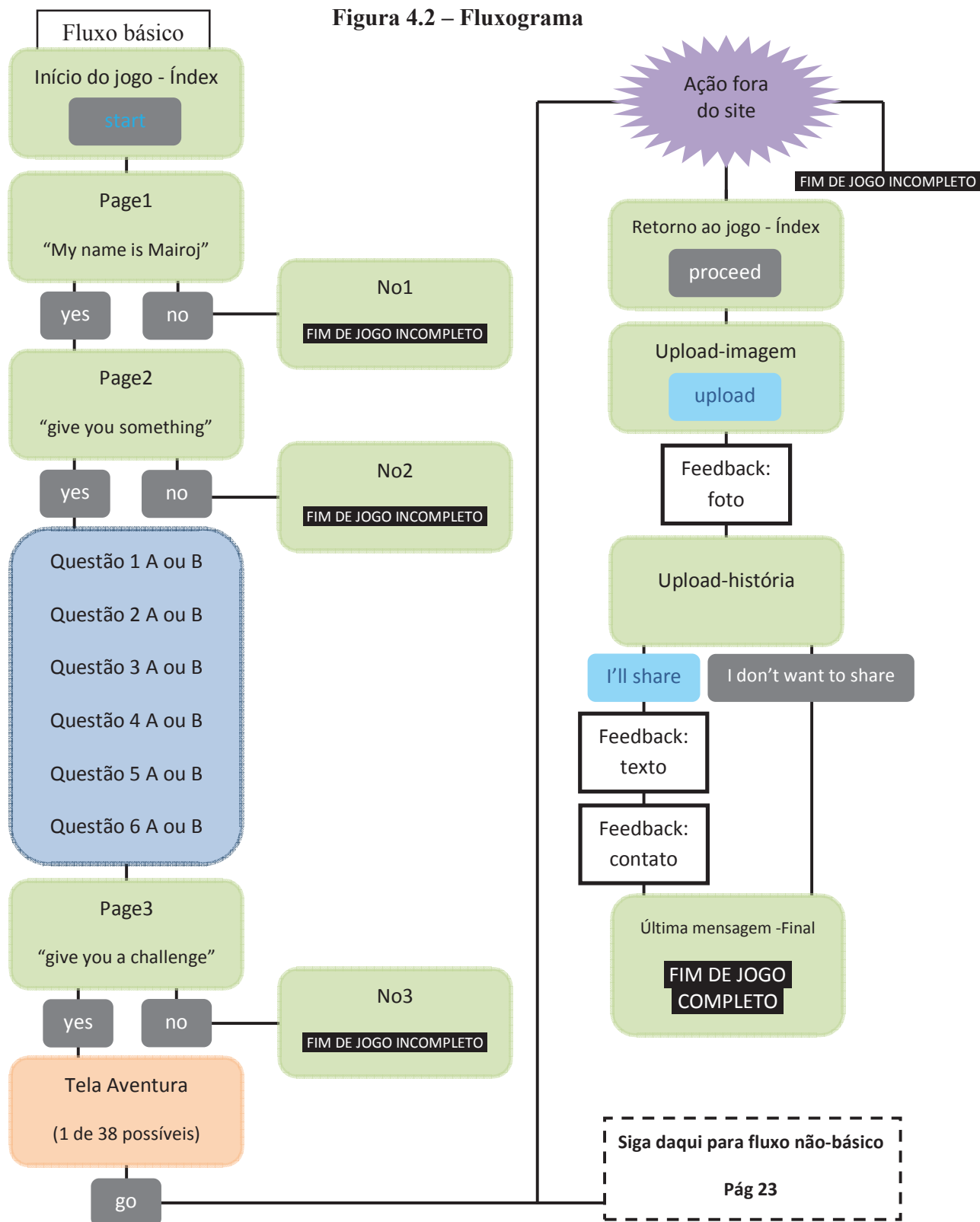
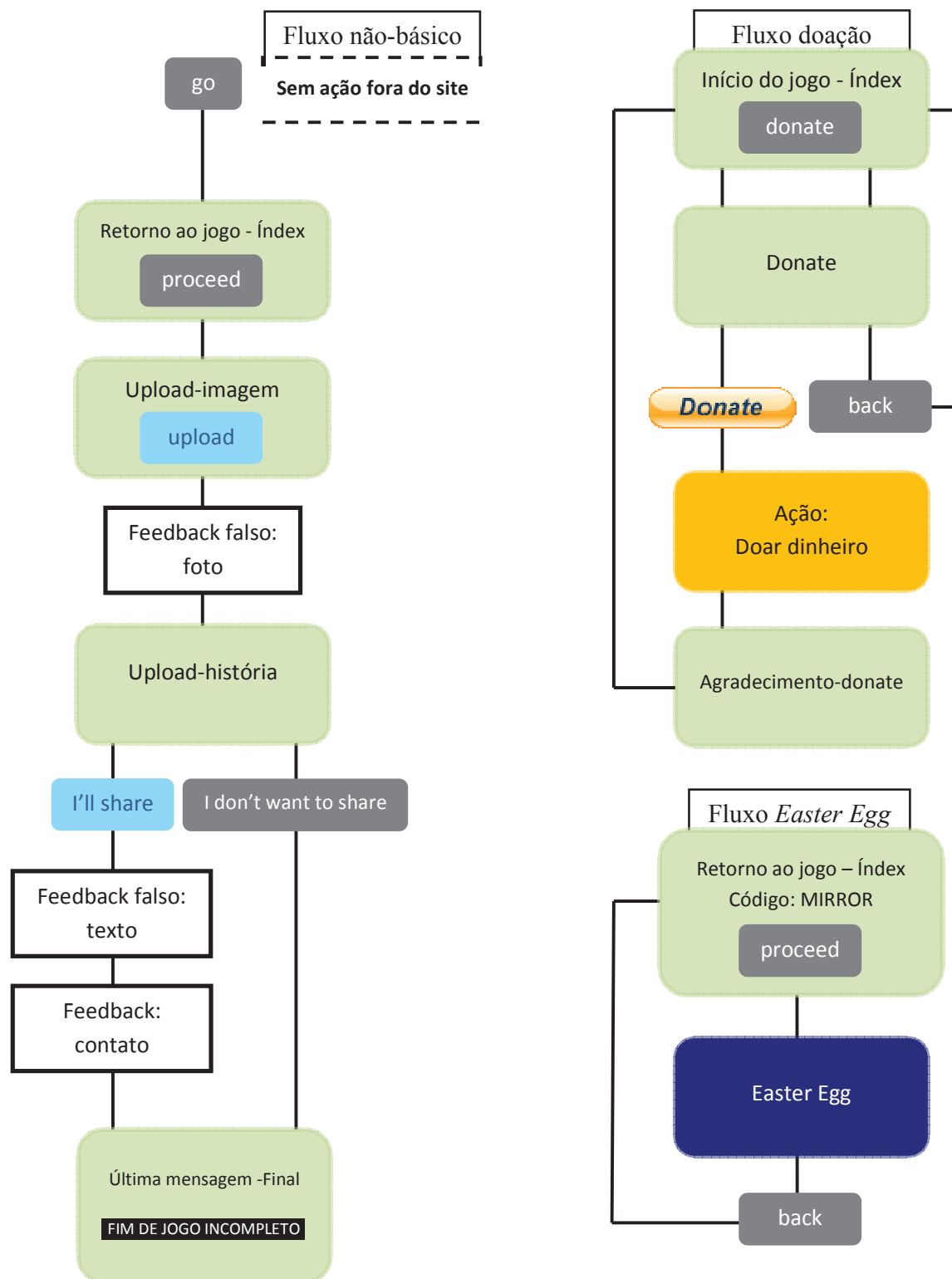


Figura 4.2 – Fluxograma (continuação)



4.3 – Telas

A seguir, um recorte de cada uma das telas do site mostrando apenas sua parte textual com a respectiva tradução. Nenhuma tradução é perfeita, mas as exibidas abaixo foram feitas de maneira interpretada de forma a passar a mensagem mais próxima da original em inglês, por mais que o vocabulário possa mudar drasticamente. No Apêndice 1 desse trabalho, essas mesmas telas são apresentadas dessa vez na forma de foto estática, portanto sua leitura em conjunto com este item 4.3 pode contribuir para uma melhor compreensão do site. Vale lembrar que a única maneira de se compreender todos os efeitos estéticos de cada tela é acessando seu endereço (este está explicitado logo após o nome de cada uma delas), mas um olhar focado no elemento texto também tem seu valor.

As páginas de aventura foram propositalmente posicionadas ao final por terem dois elementos diferentes das outras: uma tabela descritiva da distribuição de pontos de seu perfil correspondente e um conjunto de expressões-chave que foram trabalhadas no momento da concepção de cada aventura (expressões essas que foram citadas no item 2.4 deste relatório).

Seguem as telas:

Índex

<http://www.mairoj.com/>

[botão: start]
or enter code
to
[botão: proceed] [botão: donate]

[botão: Início]
ou insira código
para
[botão: prosseguir] [botão: doar]

Page1

<http://www.mairoj.com/page1.php>

Hello.

My name is Mairoj.

I'm a brain eater.

Will you let me eat your brain?

[botão: yes] [botão: no]

Olá.

Meu nome é Mairoj.

Eu sou um comedor de cérebros.

Vou vai me deixar comer seu cérebro?

[botão: sim] [botão: não]

No1

<http://www.mairoj.com/no1.php>

Too late.

You just fed me.

Shame. It was a little, yet delicious.

Perhaps, when you're ready, you'll come back for supper.

May the soft winds carry you.

[botão: end]

Tarde demais.

Você acabou de me alimentar.

Uma pena. Foi apenas um pouco, ainda assim delicioso.

Talvez, quando você estiver pronto, você volte para a ceia.

Que os ventos macios te levem.

[botão: fim]

Page2

<http://www.mairoj.com/page2.php>

Wonderful.

If you feed me well, I might give you something.

All you have to do is be truthful.

From this point on, you assume responsibility on everything you do.

Shall we enjoy this meal together?

[botão: yes] [botão: no]

Maravilhoso.

Se você me alimentar bem, eu posso te dar algo.

Tudo que você tem que fazer é ser verdadeiro.

Desse ponto em diante, você assume responsabilidade sobre tudo o que fizer.

Podemos nós desfrutar dessa refeição juntos?

[botão: sim] [botão: não]

No2

<http://www.mairoj.com/no2.php>

How Naive.

That was a sweet answer, thank you.

I'm shocked you don't want to give me more.

I want more.

Maybe, later, you'll come back.

I'll be here.

Waiting.

May the soft winds carry you.

[botão: end]

Que ingênuo.

Essa foi uma resposta doce, obrigado.

Estou chocado que você não queira me dar mais.

Eu quero mais.

Talvez, mais tarde, você volte.

Eu estarei aqui.

Esperando.

Que os ventos macios te levem.

[botão: fim]

Question 1 A

<http://www.mairoj.com/question1-a.php>

Break your heart x Break both your thumbs

[botão: heart] [botão: thumbs]

Partir seu coração x Quebrar seus dois dedões

[botão: coração] [botão: dedões]

Question 1 B

<http://www.mairoj.com/question1-b.php>

Astronaut x Movie star

[botão: astronaut] [botão: star]

Astronauta x Estrela do Cinema

[botão: astronauta] [botão: estrela]

Question 2 A

<http://www.mairoj.com/question2-a.php>

Chess x Poker

[botão: chess] [botão: poker]

Xadrez x Poker

[botão: xadrez] [botão: poker]

Question 2 B

<http://www.mairoj.com/question2-b.php>

Infinite memory x Endless inspiration

[botão: memory] [botão: inspiration]

Memória infinita x Inspiração constant

[botão: memória] [botão: inspiração]

Question 3 A

<http://www.mairoj.com/question3-a.php>

Lose your legs x Go blind

[botão: legs] [botão: blind]

Perder suas pernas x Ficar cego

[botão: pernas] [botão: cego]

Question 3 B

<http://www.mairoj.com/question3-b.php>

Beautiful hair x Fat wallet

[botão: hair] [botão: wallet]

Cabelo lindo x Carteira cheia

[botão: cabelo] [botão: carteira]

Question 4 A

<http://www.mairoj.com/question4-a.php>

Appealing x Different

[botão: appealing] [botão: different]

Atrativo x Diferente

[botão: atrativo] [botão: diferente]

Question 4 B

<http://www.mairoj.com/question4-b.php>

Get the treat x Play the trick

[botão: treat] [botão: trick]

Ganhar o doce x Fazer a travessura

[botão: doce] [botão: travessura]

Question 5 A

<http://www.mairoj.com/question5-a.php>

Impressionism x Expressionism

[botão: impressionism] [botão: expressionism]

Impressionismo x Expressionismo

[botão: impressionismo] [botão: expressionismo]

Question 5 B

<http://www.mairoj.com/question5-b.php>

Perfumery x Poetry

[botão: perfumery] [botão: poetry]

Perfumaria x Poesia

[botão: perfumaria] [botão: poesia]

Question 6 A

<http://www.mairoj.com/question6-a.php>

Travel to the future x Travel to the past

[botão: future] [botão: past]

Viajar para o futuro x Viajar para o passado

[botão: futuro] [botão: passado]

Question 6 B

<http://www.mairoj.com/question6-b.php>

Ride into the Sunset x Follow the Yellow Brick Road

[botão: sunset] [botão: road]

Cavalar para o Pôr do Sol x Seguir a Estrada de Tijolos Amarelos

[botão: pôr do Sol] [botão: estrada]

Page3a

<http://www.mairoj.com/page3-a.php>

Thank you.

That was tasty.

Obrigado

Isso estava gostoso.

Page3b

<http://www.mairoj.com/page3-b.php>

Now I shall give you a challenge.

Once you fulfil your destiny, you will be rewarded.

Do I have your word?

[botão: yes] [botão: no]

Agora eu te darei um desafio.

Uma vez que você cumprir seu destino, você será recompensado

Eu tenho sua palavra?

[botão: sim] [botão: não]

No3

<http://www.mairoj.com/no3.php>

Well,

lucky me.

I guess I just got myself free supper.

Perhaps I can repay you someday somehow.

But then,

you'll have to feed me some more.

May the soft winds carry you.

[botão: end]

Bom,

sorte a minha.

Acho que acabei de conseguir uma ceia grátis.

Talvez eu possa pagar você de volta algum dia de alguma forma.

Mas aí,

você vai precisar me alimentar um pouco mais.

Que os ventos macios te levem.

[botão: fim]

Upload-imagem

<http://www.mairoj.com/upload-image.php>

Oh.

It's you again.

I've been waiting for you.

I'm starving.

Did you bring what I asked you for?

[botão: browse]

By uploading this picture I agree to grant its Copyright © to mairoj.com [botão: upload]

Oh.

É você de novo.

Eu estive esperando por você.

Eu estou faminto.

Você trouxe o que eu te pedi?

[botão: procurar]

Fazendo o *upload* dessa imagem eu concordo em ceder seu Copyright © para mairoj.com [botão: *upload*]

Upload-história

<http://www.mairoj.com/send-story.php>

Thank you. That was delicious.

You are just as good as always.

If you're willing to, I still got space for dessert.

Perhaps you'd like to share the story you've been through.

[quadro: your email]

[quadro: your story]

(min 300 characters)

[botão: I'll share]

[botão: I don't want to share]

Obrigado. Estava delicioso.

Você está bem como de costume.

Se você desejar, eu ainda tenho espaço para a sobremesa.

Talvez você gostasse de dividir a história pela qual você passou.

[quadro: seu email]
[quadro: sua história]
(mínimo 300 caracteres)
[botão: vou dividir]
[botão: não quero dividir]

Não-História

<http://www.mairoj.com/no-send-a.php>

Enough is enough
And I'm terribly sorry if I offended you with my
outrageous and selfish demands.
Still, you deserve your prize.

O que basta, basta.
Eu me desculpo terrivelmente se eu o ofendi com meus
pedidos ultrajantes e egoístas.
Ainda, você merece seu prêmio.

Sim-História

<http://www.mairoj.com/yes-send-a.php>

Marvelous.
I lack the proper words to describe my happiness.
Now, shall we get to your treasure?

Maravilhoso.
Me faltam as palavras apropriadas para descrever minha felicidade.
Agora, vamos ao seu tesouro?

Final

<http://www.mairoj.com/yes-send-b.php>

My reward for you - it's an adventure.
The adventure you just lived.
If you were as truthful as I think you were, you've made your life richer.
For the hero, the path is always more important than the goal.

Perhaps you'll hear from me again.
Until that day, may the soft winds carry you.
[botão: end]

Minha recompensa para você – é uma aventura.
A aventura que você acabou de viver.
Se você foi tão verdadeiro quanto eu acredito que foi, você deixou sua vida mais rica.
Para o herói, o caminho é sempre mais importante que o destino.
Talvez eu entre em contato outra vez.
Até esse dia, que os ventos macios te levem.
[botão: fim]

Donate

<http://www.mairoj.com/donate.php>

Your brain will keep me alive.
But to grow, unfortunately, I have to drink some money.
I would be thrilled to concoct new ways to eat your brain.
Everybody's brain.
Would you too? [botão: donate]
(via PayPal)
[botão: back]

Seu cérebro vai me manter vivo.
Mas para crescer, infelizmente, eu preciso beber algum dinheiro.
Eu ficaria excitadíssimo em desenvolver novos modos de comer seu cérebro.
O cérebro de todo mundo.
Você ficaria também? [botão: doar]
(via PayPal)
[botão: voltar]

Agradecimento-donate

<http://www.mairoj.com/yes-send-a.php>

Delighted.
I am delighted.
You are far more generous than I deserve.
It will matter.

Thank you.
[botão: back]

Deliciado.
Eu estou deliciado.
Você é muito mais generoso do que eu mereço.
Isso vai fazer a diferença.
Obrigado.
[botão: voltar]

Easter Egg

<http://www.mairoj.com/mirror.php>

Oh.
You got me.
I'm thrilled you came that far.
Let me give you a taste of my brain then.

Joriam Philipe	Raom Ferreira	Vinicius Chaos
Producer and Writer	Graphic Designer	Programmer
joriam@mairoj.com	raom@mairoj.com	chaos@mairoj.com

[botão: end]

Oh.
Você me pegou.
Estou abismado que você veio tão longe.
Deixe-me dá-lo um pedaço do meu cérebro então.

Joriam Philipe	Raom Ferreira	Vinicius Chaos
Produtor e Escritor	Designer Gráfico	Programador
joriam@mairoj.com	raom@mairoj.com	chaos@mairoj.com

[botão: fim]

Aventura 1

<http://www.mairoj.com/adventure-01.php>

From a paper plane to a spaceship.
Stick characters to Picassos.
Craft something. Anything you're capable of.
But not for yourself. Create something as a gift for someone else.

Take a picture when you're giving that gift.
 After that, feed me that picture
 Here's your code: A39B
 Remember it.

De um avião de papel a uma nave espacial.
 Bonecos-palito a Picassos.
 Crie alguma coisa. Qualquer coisa que você seja capaz.
 Mas não para si mesmo. Crie alguma coisa para presentear alguém.
 Tire uma foto quando você estiver dando esse presente.
 Depois, sirva-me essa foto.
 Aqui está seu código: A39B.
 Lembre-se dele.

Perfil:

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Expressões-chave: Organizar, Tarefas Concretas, Aplicar Conhecimento, Presentear, Criar, Tato, Trabalhar com Instrumentos.

Aventura 2

<http://www.mairoj.com/adventure-02.php>

A movie poster, a Renaissance painting, a funny billboard ad.
 Think of a cool image.
 Call some friends, have a picnic.
 The main attraction will be taking a picture recreating that image you thought.
 Feed me that picture afterwards.
 Here's your code: MW44
 Remember it.

Um pôster de filme, uma pintura da Renascença, uma propaganda de outdoor engraçada.
 Pense numa imagem legal.
 Chame alguns amigos, façam um piquenique.
 A atração principal vai ser tirar uma foto imitando a imagem que você pensou.
 Sirva-me essa foto depois.
 Aqui está seu código: MW44
 Lembre-se dele.

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Perfil:

Expressões-chave: Organizar, Resolver Problema, Gostar, Artes, Fuga do Lugar-comum.

Aventura 3

<http://www.mairoj.com/adventure-03.php>

The Golden Hour.

This is how many photographers call the illumination during sunrise or sunset.

When night and day briefly meet, colors change and shadows stand tall.

You'll profit the marvels of one of these times of the day.

And as a memento, you'll take a picture of you and your friends playing with your silhouettes.

Just stand between the camera and the Sun and the rest will happen naturally.

After that, you'll feed me that picture.

Here's your code: 8KK5

Remember it.

A Hora de Ouro.

É assim que muitos fotógrafos chamam a iluminação durante o pôr ou nascer do Sol.

Quando dia e noite se encontram brevemente, as cores mudam e as sombras prevalecem.

Você vai aproveitar as maravilhas de um desses momentos do dia.

E como uma lembrança, você vai tirar uma foto de si mesmo e seus amigos brincando com suas silhuetas.

Apenas se coloque entre a câmera e o Sol e o resto vai acontecer naturalmente.

Depois disso, você vai me servir esta foto.

Aqui está seu código: 8KK5

Lembre-se dele.

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Perfil:

Expressões-chave: Resolver problemas, Organizar, Aprender, Artes, Expressão, Visão, Presente.

Aventura 4

<http://www.mairoj.com/adventure-04.php>

Imagine an image with me. Picture yourself in a situation:

Public place. A couple of friends. Big box under your arm.

You sit down, open the box.

A jigsaw puzzle. A big jigsaw puzzle. More than 100, maybe more than 250 pieces.

Two of you start looking for the edges, the other one grabs a pen and a piece of cardboard.

He writes in large, friendly letters: "PLEASE HELP US" and leaves it there.

That's your challenge.

Take a picture of you and your companions when you finish it.

You'll feed me that picture later.

Here's your code: 1Z1S

Remember it.

Imagine uma imagem comigo. Se coloque numa situação:

Espaço público. Alguns amigos. Caixa grande debaixo dos braços.

Você senta, abre a caixa.

Um quebra-cabeças. Um grande quebra-cabeças. Mais de 100, talvez mais de 250 peças.

Dois de vocês começam a procurar os cantos, o outro pega uma caneta e um pedaço de cartolina.

Ele escreve em grandes, amigáveis letras: "POR FAVOR, AJUDE-NOS" e deixa ali.

Esse é seu desafio.

Tire uma foto de vocês e seus companheiros quando vocês terminarem.

Você vai me servir essa foto depois.

Aqui está seu código: 1Z1S

Lembre-se dele.

	P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Perfil:	SS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Expressões-chave: Resolver problemas, Tarefas Concretas, Organizar, Fuga do Lugar-comum, Desconhecido, Coletivo.

Aventura 5

<http://www.mairoj.com/adventure-05.php>

Bleeeeeeh!

That's what I want from you: bleeeeeeh!

Actually, you are not enough. I need more blehs.
 15 people. You'll take a picture of at least 15 people showing their tongues.
 After that, you'll feed me that picture.
 Here's your code: X27X
 Remember it.

Bleeeeeeh!
 Isso é o que eu quero de você: bleeeeeeh!
 Na verdade, você não basta. Preciso de mais blehs.
 15 pessoas. Você vai tirar uma foto de pelo menos 15 pessoas mostrando a língua.
 Depois disso, você vai me servir essa foto.
 Aqui está seu código: X27X
 Lembre-se dele.

Perfil:

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ST	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Expressões-chave: Organizar, Tarefas Concretas, Fuga do Lugar-comum, Criar, Paladar.

Aventura 6

<http://www.mairoj.com/adventure-06.php>

Smash one of your friend's head with your fingers!
 Wear a roof as a hat!
 Get licked by a gigantic dog!
 Take a photo playing with perspective. Be creative, impress me.
 Feed me that picture afterwards.
 Here's your code: XB16
 Remember it.

Esmague a cabeça de um dos seus amigos com seus dedos!
 Use um telhado como chapéu!
 Seja lambido por um cachorro gigantesco!
 Tire uma foto brincando com perspectiva. Seja criativo, me impressione.
 Sirva-me essa foto depois.
 Aqui está seu código: XB16
 Lembre-se dele.

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Perfil:

Expressões-chave: Resolver Problema, Aplicar Conhecimento, Organizar, Expressão, Visão, Presente.

Aventura 7

<http://www.mairoj.com/adventure-07.php>

How about a little change?

How about using a space for something it is not meant for?

Call some friends, go to the biggest street crossing in your city, wait for the green pedestrian lights...

Jump! You'll take a picture all jumping at the same time.

Don't forget to bring a lazy friend to take the picture. Or a tripod. Or improvise.

After that, you'll feed me that picture.

Here's your code: C8L9

Remember it.

Que tal uma pequena mudança?

Que tal usar um espaço para algo que ele não é feito para?

Chame alguns amigos, vá para o cruzamento mais movimentado da sua cidade, espere as luzes verdes de pedestres...

Pule! Vocês vão tirar uma foto todos pulando ao mesmo tempo.

Não se esqueça de trazer um amigo preguiçoso para tirar a foto. Ou um tripé. Ou improvise.

Depois disso, você vai me servir essa foto.

Aqui está seu código: C8L9

Lembre-se dele.

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ST	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Perfil:

Expressões-chave: Organizar, Tarefa Concreta, Fuga do Lugar-comum, Surpresa, Frio na Barriga, Presente.

Aventura 8

<http://www.mairoj.com/adventure-08.php>

A wise man once said “forget everything you learned and keep your eyes wide open”.

You’ll close your eyes, take a deep breath and open your front door with a different mind.

And when you do this, you’ll look for something.

What?

I don’t really care what.

I want you to find something beautiful, that you’ve never paid attention to before, near the places you see on a daily basis.

After that, you’ll feed me that picture.

Here’s your code: 61BE

Remember it.

Um homem sábio uma vez disse “esqueça tudo o que você aprendeu e mantenha os olhos bem abertos”.

Você vai fechar os olhos, respirar profundamente e abrir sua porta da frente com uma mente diferente.

E quando fizer isso, você vai procurar por algo.

O quê?

Eu não realmente ligo.

Quero que você encontre algo bonito, para o qual você nunca prestou atenção antes, perto dos lugares onde você passa no seu dia a dia.

Depois disso, você vai me servir esta foto.

Aqui está seu código: 61BE

Lembre-se dele.

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Perfil: SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Expressões-chave: Opinião Pessoal, Gostar, Aprender, Desconhecido, Fuga do Lugar-comum, Visão.

Aventura 9

<http://www.mairoj.com/adventure-09.php>

Who’s your idol?

Whose fan club are you in or would you be?

How does he or she dresses? Move?
 How about your friends? Who are their idols?
 Organize a costume party or a costume picnic! Everybody dressed as their idols!
 Take a picture of everyone posing dramatically. I'm serious, very dramatically.
 Feed me that picture afterwards.
 Here's your code: EE92
 Remember it.

Quem é seu ídolo?
 No fã clube de quem você está ou estaria?
 Como ele ou ela se veste? Se move?
 E que tal seus amigos? Quem são os ídolos deles?
 Organize uma festa ou piquenique a fantasia! Todos vestidos como seus ídolos!
 Tire uma foto de todos posando dramaticamente. Eu falo sério, bem dramaticamente.
 Sirva-me essa foto depois.
 Aqui está seu código: EE92
 Lembre-se dele.

Perfil:

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Expressões-chave: Favorito, Opinião Pessoal, Expressão, Coletivo, Organizar, Resolver Problema, Fuga do Lugar-comum.

Aventura 10

<http://www.mairoj.com/adventure-10.php>

Art!
 Time to make some art!
 But no boring, regular art. Let me propose something unusual.
 Call some friends, at least three, go buy some ink.
 Each of you: just one color and just one brush. Maybe your hands if you fancy.
 Paint something interesting, mutant.
 Take a picture with your art, all of you. Feed me that photo later.
 Here's your code: W1H3
 Remember it.

Arte!

Hora de fazer arte!

Mas não arte normal, entediante. Deixe-me propôr algo fora do usual.

Chame alguns amigos, pelo menos três, vão comprar tinta.

Cada um de vocês: apenas uma cor e um pincel. Talvez suas mãos, se vocês preferirem.

Pintem algo interessante, mutante.

Tire uma foto com sua arte, todos vocês. Sirva-me essa foto depois.

Aqui está seu código: W1H3

Lembre-se dele.

P	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
I	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Perfil:

Expressões-chave: Arte, Coletivo, Expressão, Resolver Problema, Organizar, Trabalhar com Instrumentos.

Aventura 11

<http://www.mairoj.com/adventure-11.php>

What's the first image that comes to your head when you think about yourself?

What do you believe to be your core, your essence?

Can you represent it?

Call some of your best friends, the ones you know you can trust.

Everybody buy together some ink, paper, scissors etc.

You'll make self-portraits. Don't care about the technique, just fill it with meaning.

Take a picture of you and your new creations.

Feed me that picture later.

Here's your code: GG34

Remember it.

Qual é a primeira imagem que vem a sua mente quando você pensa sobre si mesmo?

O que você acredita ser seu núcleo, sua essência?

Você pode representá-la?

Chame alguns dos seus melhores amigos, aqueles que você sabe que pode confiar.

Todos comprem tinta, papel, tesouras etc.

Vocês farão auto-retratos. Não liguem para a técnica, só encha de sentido.

Tire uma foto de vocês e suas criações

Sirva-me essa foto depois.

Aqui está seu código: GG34

Lembre-se dele.

	P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Perfil:	SS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Expressões-chave: Opinião Pessoal, Arte, Expressão, Organizar, Novos Caminhos, Criar.

Aventura 12

<http://www.mairoj.com/adventure-12.php>

A better World should have more surprised faces, more Ohs and Ahs.

A better World should have more unexpected smiles.

You'll buy a bouquet of flowers, a pretty one.

You'll find a pregnant lady and you'll give her the flowers.

Take a picture of your good act, feed me that picture later.

Here's your code: Y26T

Remember it.

Um mundo melhor deve ter mais rostos surpresos, mais Ohs e Ahs.

Um mundo melhor deve ter mais sorrisos inesperado.

Você vai comprar um buquê de flores, um dos bonitos.

Você vai encontrar uma mulher grávida e você vai entregá-la as flores.

Tire uma foto do seu bom ato, sirva-me essa foto depois.

Aqui está seu código: Y26T

Lembre-se dele.

	P	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Perfil:	SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Expressões-chave: Presentear, Opinião Pessoal, Fuga do Lugar-comum, Surpresa, Olfato, Visão.

Aventura 13

<http://www.mairoj.com/adventure-13.php>

Think of your favorite park or square.

You go there at least once in a while, right?
 And you enjoy it, that's nice. But it's time to enjoy it from another perspective.
 See everything from a different angle.
 Go to this place and ask a friend to take a picture of you upside down.
 Later, you'll feed me that picture.
 Here's your code: F55T
 Remember it.

Pense no seu parque ou praça favoritos.
 Você vai lá pelo menos de vez em quando, certo?
 E você aprecia, isso é ótimo. Mas é tempo de apreciar de uma outra perspectiva.
 Ver tudo de um ângulo diferente.
 Vá para esse lugar e peça um amigo pra tirar uma foto sua de cabeça para baixo.
 Depois, você vai me servir essa foto.
 Aqui está seu código: F55T
 Lembre-se dele.

Perfil:

P	☒	☐	☐
ST	☒	☒	☒
I	☐	☐	☐
SS	☒	☒	☐

Expressões-chave: Favorito, Gostar, Expressão, Organizar, Frio na Barriga, Tato.

Aventura 14

<http://www.mairoj.com/adventure-14.php>

Hiding under the tables, hunting for candy and smiling the broadest smiles.
 Being a child is great!
 Time to go back.
 Go to a child's playground and play with the toys you used to when you were little.
 Just don't break anything, ok? You're big now.
 Take a picture having a good time.
 Feed me that picture later.
 Here's your code: 36BH
 Remember it.

Esconder-se embaixo de mesas, caçar doces e sorrisos os sorrisos mais amplos.
 Ser criança é ótimo!
 Hora de voltar.

Vá para um parquinho de criança e brinque com os brinquedos que você costumada quando era pequeno.

Só não quebre nada, ok? Você é grande agora.

Tire uma foto se divertindo.

Sirva-me essa foto depois.

Aqui está seu código: 36BH

Lembre-se dele.

Perfil:

P	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Expressões-chave: Gostar, Opinião Pessoal, Memórias, Surpresa, Frio na Barriga, Tato.

Aventura 15

<http://www.mairoj.com/adventure-15.php>

Life sometimes is boring. You see the same things every day.

Enough! Time to quit normality!

Call four friends. Have a stroll downtown wearing ridiculous hats.

You read right. The most bizarre, funny, extraordinary hats you can find.

Laugh with the people laughing at you. Add something special to their day.

Take a picture of the five of you posing. Feed me that photo later.

Here's your code: 1L9V

Remember it.

A vida às vezes é entediante. Você vê as mesmas coisas todo dia.

Chega! Hora de deixar a normalidade!

Chame quatro amigos. Façam um passeio pela cidade usando chapéus ridículos.

Você leu certo. Os mais bizarros, engraçados, extraordinários chapéus que vocês puderem encontrar.

Ria com as pessoas rindo de você. Adicione algo especial no dia deles.

Tire uma foto de vocês quatro posando. Sirva-me essa foto depois.

Aqui está seu código: 1L9V

Lembre-se dele.

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Perfil:

Expressões-chave: Fuga do Lugar-comum, Surpresa, Organizar, Expressão, Coletivo, Tato.

Aventura 16

<http://www.mairoj.com/adventure-16.php>

1930's restaurant. Heavy metal bar. All pink hair salon.

Many places have well established themes.

How about using this as "camouflage"?

Choose a themed place, dress up to fit that theme and go there have a good time.

Take a picture of yourself in the place, mesh with the environment.

Later, you'll feed me that picture.

Here's your code: V46M

Remember it.

Restaurante da década de 30. Bar de Heavy Metal. Salão de beleza todo rosa.

Muitos lugares têm temas bem estabelecidos.

Que tal usar isso como "camuflagem"?

Escolha um lugar temático, se vista para se alinhar ao tema e vá lá se divertir.

Tire uma foto de si mesmo no lugar, misture-se com o ambiente.

Mais tarde, você vai me servir essa foto.

Aqui está seu código: V46M

Lembre-se dele.

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
SS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Perfil:

Expressões-chave: Novos Caminhos, Fuga do Lugar-comum, Resolver Problema, Aplicar Conhecimento, Gostar, Expressão.

Aventura 17

<http://www.mairoj.com/adventure-17.php>

How many things have you learned last month?
 How about last week? Yesterday?
 To juggle. To surf. To practice some martial art. To dance. To play a new game.
 You'll call a skillful friend and ask him to teach you something cool.
 Call some other friends interested in learning too.
 Take a picture when you first learn to do something you couldn't do before.
 Later, you'll feed me that picture.
 Here's your code: P89N
 Remember it.

Quantas coisas você aprendeu mês passado?
 E semana passada? Ontem?
 Malabarismo. Surf. Praticar artes marciais. Dança. Jogar um jogo novo.
 Você vai ligar para um amigo habilidoso e pedir que ele te ensine algo legal.
 Chame alguns outros amigos interessados em aprender também.
 Tire uma foto assim que você aprender a fazer algo que não sabia antes.
 Depois, você vai me servir essa foto.
 Aqui está seu código: P89N
 Lembre-se dele.

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Perfil:

Expressões-chave: Novos Caminhos, Desconhecido, Futuro, Aprender, Aplicar Conhecimento, Presente.

Aventura 18

<http://www.mairoj.com/adventure-18.php>

Oh wow.
 You are interesting.
 If you got here, specifically here, I take off my hat.
 I'll give you the most difficult challenge. Yet, the most rewarding in many ways.
 Gather a lot of friends. Tell them you got a very unique objective.
 For one afternoon or one night, you're going to meet and try to create the biggest number of works of art as you can.
 Tell them to bring guitars, cameras, ink, flashlights, pieces of paper, unfinished poems, themselves. Anything they fancy. And some wine, why not?

You as well, open your heart.
 It's time to create something amazing.
 At the end of this event, take a picture that mixes all of you and everything you created.
 Later, you'll feed me that picture.
 Here's your code: X44X
 Remember it.

Oh wow.
 Você é interessante.
 Se você chegou aqui, especificamente aqui, eu tiro o meu chapéu.
 Eu vou te dar o desafio mais difícil. Mesmo assim, o mais recompensador de muitas maneiras.
 Junte muitos amigos. Diga pra eles que vocês têm um objetivo bem particular.
 Por uma tarde ou uma noite, vocês vão se juntar e tentar criar o maior número de obras de arte que puderem.
 Diga para eles levarem violões, câmeras, tinta, lanternas, pedaços de papel, poemas inacabados, eles mesmos.
 O que eles quiserem. E um pouco de vinho também, por que não?
 Você também, abra seu coração.
 É hora de criar algo incrível.
 No final no evento, tire uma foto que mistura todos vocês e tudo o que criaram.
 Mais tarde, você vai me servir essa foto.
 Aqui está seu código: X44X
 Lembre-se dele.

Perfil:

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
SS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Expressões-chave: Novos Caminhos, Criar, Inédito, Gostar, Arte, Expressão, Organizar, Aplicar Conhecimento.

Aventura 19

<http://www.mairoj.com/adventure-19.php>

Time stands tall. Time stands still.
 What would you do if you could grab time with your pinkie and bend it a little? What message would you leave?
 Call some good friends, people you care about, get together.
 Build a time capsule. A message for someone in the future.

Put whatever you wish inside, but it has to be something meaningful to you.
Take a picture with your time machine. Hide it the way you feel you should, hide it well.
Feed me that picture later.
Here's your code: T23U
Remember it.

O tempo prevalece. O tempo permanece.
O que você faria se pudesse agarrar o tempo com seu mindinho e dobrá-lo um pouco? Que mensagem deixaria?
Chame alguns amigos, pessoas que são importantes pra você, juntem-se.
Construam uma cápsula do tempo. Uma mensagem para alguém no futuro.
Coloquem o que desejarem dentro, mas precisa ser algo com significado pra vocês.
Tirem uma foto com sua máquina do tempo. Escondam da maneira que parecer apropriada, escondam bem.
Sirva-me essa foto depois.
Aqui está seu código: T23U
Lembre-se dele.

Perfil:

P	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Expressões-chave: Futuro, Surpresa, Criar, Memórias, Expressão, Trabalhar com Instrumentos.

Aventura 20

<http://www.mairoj.com/adventure-20.php>

Suppressing one of your senses enhances the others.
This can be used to create strong experiences over simple things.
You'll have a meal, a regular meal, blindfolded.
You'll need help, so call some friends you can trust. Ask them for instructions if you need to.
Ask them to take a picture too.
During dessert, you may see again, but they should try the trick too.
You'll feed me the picture they'll take later.
Here's your code: C7U7
Remember it.

Suprimir um dos seus sentidos aguça os outros.
Isso pode ser usado para se criar experiências fortes sobre coisas simples.

Você vai fazer uma refeição, uma refeição normal, vendido.
 Você vai precisar de ajuda, então chame alguns amigos em quem você possa confiar. Peça instruções pra eles, se precisar.
 Peça também para que eles tirem uma foto.
 Durante a sobremesa, você pode ver outra vez, mas eles devem tentar o truque também.
 Você vai me servir a foto que eles tirarão depois.
 Aqui está seu código: C7U7
 Lembre-se dele.

Perfil:

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Expressões-chave: Novos Caminhos, Desconhecido, Inédito, Visão, Tato, Paladar, Organizar.

Aventura 21

<http://www.mairoj.com/adventure-21.php>

People tend to revisit the same places over and over
 and over and over
 and over and over again.
 Break the chain. Go somewhere completely new to you today.
 Ask people if they've been there. Find a guide or a lost companion.
 In this place, find something interesting and take a picture.
 You'll feed me that picture after.
 Here's your code: 4CD1
 Remember it.

As pessoas tendem a visitas os mesmos lugares muitas e muitas
 e muitas e muitas
 e muitas e muitas vezes.
 Quebre a corrente. Vá para um lugar completamente novo pra você hoje.
 Pergunte a outras pessoas se elas já estiveram lá. Encontre um guia ou um companheiro perdido.
 Nesse lugar, encontre algo interessante e tire uma foto.
 Você vai me servir essa foto depois.
 Aqui está seu código: 4CD1
 Lembre-se dele.

P	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Perfil:

Expressões-chave: Novos Caminhos, Desconhecido, Inédito, Visão, Presente, Coletivo.

Aventura 22

<http://www.mairoj.com/adventure-22.php>

Picture in your head something you'd like to drink right now.

Done?

Now picture a place. Forget about buildings, think of a place with nature. Somewhere you'd love to have that drink you were thinking.

Ok?

Call some friends, invite them.

Act out your vision, let yourself enjoy your moment. And, of course, share it.

Take a picture when you finish your bottle or can.

Feed me that picture later.

Here's your code: 2Y4N

Remember it.

Imagine algo que você gostaria de beber agora mesmo.

Feito?

Agora imagine um lugar. Esqueça os prédios, pense num lugar com natureza. Um lugar onde você adoraria tomar aquela bebida que imaginou antes.

Ok?

Chame alguns amigos. Convide-os.

Realize sua visão, deixe-se desfrutar seu momento. E, claro, divida-o.

Tire uma foto quando terminar sua garrafa ou lata.

Sirva-me essa foto depois.

Aqui está seu código: 2Y4N

Lembre-se dele.

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Perfil:

Expressões-chave: Paladar, Tato, Presente, Organizar, Gostar, Opinião Pessoal, Fuga do Lugar-comum.

Aventura 23

<http://www.mairoj.com/adventure-23.php>

We often forget how the place we live can be beautiful.

Time to remember.

Go to a tall place. Maybe a mountain, maybe a big building, maybe your roof.

The tallest you can find.

Invite some friends. Enjoy the view.

Take a picture showing you and the view.

Feed me that picture later.

Here's your code: NZ79

Remember it.

Nós frequentemente esquecemos como o lugar em que vivemos pode ser bonito.

Hora de lembrar.

Vá a algum lugar alto. Talvez uma montanha, talvez um grande prédio, talvez seu telhado.

O mais alto que você conseguir achar.

Convide alguns amigos. Curta a vista.

Tire uma foto mostrando vocês e a vista.

Sirva-me essa foto depois.

Aqui está seu código: NZ79

Lembre-se dele.

Perfil:

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Expressões-chave: Visão, Tato, Frio na Barriga, Organizar, Resolver Problema, Opinião Pessoal.

Aventura 24

<http://www.mairoj.com/adventure-24.php>

Humans are amazing.

Their capability to learn from other's experiences makes them unique.

So why not trust other's experiences more often?

Hang out with some friends. Wherever you are, find a place to eat or drink with a good rating on the internet.

See if they recommend something specific to have there. Try to savor new flavors.

Once you find the place, take a picture.

Later, you'll feed me that picture.

Here's your code: 6RP3

Remember it.

Humanos são incríveis.

Sua capacidade de aprender com as experiências dos outros torna-os únicos.

Então por que não confiar nas experiências dos outros mais frequentemente?

Saia com alguns amigos. Não importa onde estiverem, encontrem um lugar para comer ou beber com uma boa avaliação na internet.

Veja se eles recomendam algo específico para provar lá. Tente saborear novos gostos.

Assim que achar o lugar, tire uma foto.

Mais tarde, você vai me servir essa foto.

Aqui está seu código: 6RP3

Lembre-se dele.

Perfil:

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Expressões-chave: Paladar, Olfato, Classificar, Tarefas Concretas, Desconhecido.

Aventura 25

<http://www.mairoj.com/adventure-25.php>

Hanging out with friends it's cool.

But a little challenge always puts a little spice to our lives. You know, just for a change.

Go to a restaurant with a few friends. You'll make a pact.

This day you'll eat without the instruments you need. No cutlery. Nothing similar.

Have a meal to remember, how about it?

Take a photo, feed me that photo later.

Here's your code: 56NW

Remember it.

Sair com os amigos é legal.

Mas um pequeno desafio sempre dá um sal nas nossas vidas. Sabe, só para variar.

Vá para um restaurante com alguns amigos. Vocês farão um pacto.
 Nesse dia vocês vão comer sem os instrumentos necessários. Sem talheres. Nada similar.
 Façam uma refeição para lembrar, que tal?
 Tire uma foto, sirva-me essa foto depois.
 Aqui está seu código: 56NW
 Lembre-se dele.

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Perfil:

Expressões-chave: Paladar, Tato, Olfato, Trabalhar com Instrumentos, Coletivo, Gostar, Resolver Problemas.

Aventura 26

<http://www.mairoj.com/adventure-26.php>

Fall.
 Yes, just fall.
 Roller coaster. Bungee Jumping. Trampoline. Whatever you can find.
 Savor the feeling of falling.
 Take a friend to take a picture. Please, don't take any risks.
 After you do this, you'll feed me that picture.
 Here's your code: MN81
 Remember it.

Caia.
 Isso, só caia.
 Montanha russa. Bungee jump. Trampolim. O que você puder encontrar.
 Saboreie a sensação de queda.
 Leve um amigo pra tirar uma foto. Por favor, não se arrisque.
 Depois disso feito, você vai me servir essa foto.
 Aqui está seu código: MN81
 Lembre-se dele.

P	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Perfil:

Expressões-chave: Frio na Barriga, Gostar, Expressão, Fuga do Lugar-comum.

Aventura 27

<http://www.mairoj.com/adventure-27.php>

Cooking is art.

That being said, have you ever heard of experimental performances?

Call some friends, find a recipe you all agree that seems fine but none of you have ever tried.

Something exotic.

Follow the instructions, cook it. Eat it.

Take a picture of you all after the first bite. Make it clear if you liked it using your facial expressions.

Feed me that picture later.

Here's your code: G27R

Remember it.

Cozinhar é uma arte.

Isso dito, você já ouviu falar de performances experimentais?

Chame alguns amigos, encontre uma receita que vocês todos concordem que parece boa mas nenhum jamais tentou. Algo exótico.

Siga as instruções, cozinhe. Coma.

Tire uma foto de vocês logo após a primeira mordida. Deixe claro se vocês gostaram usando suas expressões faciais.

Sirva-me essa foto depois.

Aqui está seu código: G27R

Lembre-se dele.

Perfil:	P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	ST	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Expressões-chave: Paladar, Tato, Trabalhar com Instrumentos, Inédito, Criar, Tarefas Concretas.

Aventura 28

<http://www.mairoj.com/adventure-28.php>

You want to do something completely different from what you're used to, right?

Ok. That's easy.
 Call a couple of friends. Buy an ice cream cone.
 Hand your camera to one of them, hand the cone to the other.
 Then open a wide smile and ask your friend to push the delicious ice cream against your forehead.
 You wanted something extraordinary, didn't you? A towel might come in handy.
 Your friend will take a picture. If they're true friend, you won't even have to ask.
 Feed me that picture afterwards.
 Here's your code: 8J3J
 Remember it.

Você quer fazer algo completamente diferente do que você está acostumado, certo?
 Ok. Isso é fácil.
 Chame alguns amigos. Compre uma casquinha de sorvete.
 Entregue sua câmera para um, a casquinha para o outro.
 Então abra um amplo sorriso e peça para seu amigo enfiar o delicioso sorvete na sua testa.
 Você queria algo extraordinário, não queria? Uma toalha pode vir a calhar.
 Seu amigo vai tirar uma foto. Se ele for um amigo verdadeiro, você não vai nem precisar pedir.
 Sirva-me essa foto depois.
 Aqui está seu código: 8J3J
 Lembre-se dele.

Perfil:

P	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Expressões-chave: Tato, Olfato, Paladar, Fuga do Lugar-comum, Surpresa, Expressão.

Aventura 29

<http://www.mairoj.com/adventure-29.php>

If you could leave a message anywhere, what would you say?
 Make this World a better place.
 Write a message somewhere. Make sure it's a place where someone you don't know will see.
 Make some unknown person think that there are lots of interesting people out there.
 Just please don't make your city dirty.
 Ask a friend to take a picture of you and your message just before you leave it.
 Feed me that picture later.

Here's your code: SS14

Remember it.

Se você pudesse deixar uma mensagem em qualquer lugar, o que você diria?

Faça desse mundo um lugar melhor.

Escreva uma mensagem em algum lugar. Certifique-se que seja um lugar onde alguém que você não conhece vai ver.

Faça alguma pessoa desconhecida pensar que existe muita gente interessante por aí.

Só, por favor, não suje sua cidade.

Peça para um amigo tirar uma foto de você e sua mensagem logo antes de você deixá-la.

Sirva-me essa foto depois.

Aqui está seu código: SS14

Lembre-se dele.

Perfil:

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Expressões-chave: Futuro, Surpresa, Opinião Pessoal, Expressão, Organizar.

Aventura 30

<http://www.mairoj.com/adventure-30.php>

Go to a place of art you've never been before.

A photography gallery, a record store, a jewelry exhibition.

Once there, have a look at everything very carefully. Try to understand each piece as best you can.

When you're done, go to the one thing you liked the most and take a picture with it.

Later, you'll feed me that picture.

Here's your code: E62Y

Remember it.

Vá para um lugar de arte onde você nunca esteve antes.

Uma galeria de fotografia, uma loja de discos, uma exibição de jóias.

Uma vez lá, dê uma olhada em tudo com muito cuidado. Tente entender cada peça o melhor que puder.

Quando terminar, vá até a coisa que você mais gostou e tire uma foto com ela.

Mais tarde, você vai me servir essa foto.

Aqui está seu código: E62Y

Lembre-se dele.

	P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Perfil:	SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Expressões-chave: Aprender, Classificar, Opinião Pessoal, Artes, Visão.

Aventura 31

<http://www.mairoj.com/adventure-31.php>

Choose a cool bar. Invite some friends for drinks.

Once you get there, choose to sit at the counter.

Ask the bartender to create a drink there, something he has never done before.

Give him a little tip: “sour”, “with rum”, “yellow”. But not too much.

If he or she is talented, instigate your friends to do the same. Give your drinks names.

Take a picture with them.

And, of course, feed me that picture later.

Here’s your code: 3DR7

Remember it.

Escolha um bar legal. Chame alguns amigos para beber.

Uma vez lá, escolha sentar no balcão.

Peça ao bartender para criar um drink lá, algo que ele nunca fez antes.

Dê a ele alguma dica: “azedo”, “com rum”, “amarelo”. Mas não muito.

Se ele ou ela for talentoso, instigue seus amigos a fazerem o mesmo. Dê nomes a seus drinks.

Tire uma foto com eles.

E, claro, sirva-me essa foto depois.

Aqui está seu código: 3DR7

Lembre-se dele.

	P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	ST	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Perfil:	SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Expressões-chave: Inédito, Surpresa, Organizar, Aprender, Paladar, Visão, Olfato.

Aventura 32

<http://www.mairoj.com/adventure-32.php>

Music is life, right?

But how about life on Mars? How does it sound like?

I want you to go to a concert, a gig, a show. But not one you'd normally go to.

I want you to change your taste for a day. Enjoy a musical performance you'd otherwise ignore.

Ask a friend with a completely different opinion about music to show you something cool.

Take a picture during a song you like. Feed me that picture afterwards.

Here's your code: DD39

Remember it.

Música é vida, certo?

Mas e quanto à vida em Marte? Como será que ela soa?

Eu quero que você vá a um concerto, uma jam, um show. Mas não para um que você iria normalmente.

Eu quero que você mude seu gosto por um dia. Curta uma performance musical que você ignoraria em outra situação.

Peça para um amigo com uma opinião musical completamente diferente te mostrar algo legal.

Tire uma foto durante uma música que você goste. Sirva-me essa foto depois.

Aqui está seu código: DD39

Lembre-se dele.

P	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Perfil:

Expressões-chave: Audição, Desconhecido, Fuga do Lugar-comum, Opinião Pessoal, Gostar.

Aventura 33

<http://www.mairoj.com/adventure-33.php>

Call some friends you trust, just a couple. Go to a not-so-crowded place to hang out.

This day you'll all write "To do before dying" lists.

All the lists should have exactly five items. Ask your friends what they think you should do. Give them your opinions too.

Concentrate, take this seriously. It may help you understand many things.

Take a photo of you and your lists.

Feed me that photo later.

Here's your code: UN11

Remember it.

Chame alguns amigos em quem você confia, apenas uns poucos. Vão para um lugar não tão movimentado pra sair.

Nesse dia, vocês vão escrever listas “antes de morrer”.

Todas as listas devem ter exatamente cinco itens. Pergunte a seus amigos o quê eles acham que você deveria fazer. Dê a eles suas opiniões também.

Concentre-se, leve a sério. Isso pode ajudar a entender muitas coisas.

Tire uma foto de vocês e suas listas.

Sirva-me essa foto depois.

Aqui está seu código: UN11

Lembre-se dele.

Perfil:

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Expressões-chave: Opinião Pessoal, Classificar, Organizar, Futuro, Trabalhar com Instrumentos.

Aventura 34

<http://www.mairoj.com/adventure-34.php>

Downtown. Don't think too much about the place you're going. Just go.

Find art. If you can't find exactly where you are, walk a little. Let it find you too.

When you find art, feel the inspiration pump into your veins (p) ... and strike an artistic pose!

Ask a friend to take an artistic picture of your art inspired by art.

Feed me that picture later.

Here's your code: HH92

Remember it.

Centro da cidade. Não pense muito sobre o lugar onde você está indo. Só vá.

Encontre arte. Se você não puder encontrar exatamente onde está, ande um pouco. Deixe que ela te encontre também.

Quando você achar arte, sinta a inspiração bombear nas suas veias... e faça uma pose artística!

Peça para um amigo tirar uma foto artística da sua pose de arte inspirada por arte.

Sirva-me essa foto depois.

Aqui está seu código: HH92

Lembre-se dele.

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Perfil:

Expressões-chave: Arte, Gostar, Desconhecido, Novos Caminhos, Visão, Audição, Resolver Problemas.

Aventura 35

<http://www.mairoj.com/adventure-35.php>

Exploration it's a feeling.

The awe of the moment of discovery. Some people live just for that.

Call some friends, go around town. Explore a little.

You'll search for a song. No matter where it comes from, but find a song you all like.

And take a picture there.

You'll feed me that picture later.

Here's your code: L5Q5

Remember it.

Exploração é um sentimento.

O deslumbramento do momento da descoberta. Algumas pessoas vivem só pra isso.

Chame alguns amigos, dê uma volta na cidade. Explore um pouco.

Vocês vão procurar por uma música. Não importa de onde venha, mas encontrem uma música que agrade a todos.

E tirem uma foto lá.

Você vai me servir essa foto depois.

Aqui está seu código: L5Q5

Lembre-se dele.

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Perfil:

Expressões-chave: Desconhecido, Novos Caminhos, Audição, Gostar, Resolver Problemas.

Aventura 36

<http://www.mairoj.com/adventure-36.php>

One of the most amazing things about photography
is how you combine different elements in the same place
and create harmony between them.

You'll take a picture with four different elements

Stone

Plant

Person

Magic

Work with them the way you judge best.

And feed me that picture later.

Here's your code: 3QW1

Remember it.

Uma das coisas mais incríveis sobre a fotografia
é como você combina elementos diferentes no mesmo lugar
e cria harmonia entre eles.

Você vai tirar uma foto com quatro elementos diferentes

Pedra

Planta

Pessoa

Mágica

Trabalhe com eles da maneira que você julgar melhor.

E sirva-me essa foto depois.

Aqui está seu código: 3QW1

Lembre-se dele.

Perfil:

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Expressões-chave: Resolver Problemas, Organizar, Desconhecido, Artes, Visão.

Aventura 37

<http://www.mairoj.com/adventure-37.php>

It's time to get out of the shower.

Sing your favorite song outside your place.

Playing guitar with friends, karaoke, randomly singing in city. Do your thing.
 Just ask someone to take a photo of you expressing the most harmonic parts of your soul.
 Feed me that picture later.
 Here's your code: Y2Q8
 Remember it.

É tempo de sair do chuveiro.
 Cante sua canção favorita fora de casa.
 Tocando violão com amigos, karaoke, cantando aleatoriamente pela cidade. Faça do seu jeito.
 Apenas peça para alguém tirar uma foto de você expressando a parte mais harmônica da sua alma.
 Sirva-me essa foto depois.
 Aqui está seu código: Y2Q8
 Lembre-se dele.

Perfil:	P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Expressões-chave: Tato, Audição, Gostar, Artes, Fuga do Lugar-comum, Tarefas Concretas.

Aventura 38

<http://www.mairoj.com/adventure-38.php>

Choosing sometimes can be fun, sometimes boring.
 Sometimes... interesting.
 Call some friends, at least three, go to a restaurant or a bar. Or both.
 Everyone chooses and pays for the meal and drinks of the person on his or her right.
 No opinions or recommendations allowed!
 Take a picture just before eating.
 You'll feed me that photo later.
 Here's your code: VN66
 Remember it.

Escolher as vezes pode ser divertido, as vezes entediante.
 Às vezes... interessante.
 Chame alguns amigos, pelo menos três, vá para um restaurante ou bar. Ou ambos.
 Todos escolhem e pagam pela comida e bebida da pessoa a sua direita.
 Nenhuma opinião ou recomendação é permitida.

Tire uma foto logo antes de comer.
Você vai me servir essa foto mais tarde.
Aqui está seu código: VN66
Lembre-se dele.

P	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Perfil:

Expressões-chave: Paladar, Olfato, Organizar, Resolver Problemas, Opinião Pessoal, Fuga do Lugar-comum, Desconhecido.

5 – Análise

5.1 - Introdução ao método MDA

Os jogos, por possuírem características únicas como a posição inevitavelmente ativa do jogador em relação a eles, merecem ser analisados por um método próprio, criado para lidar com suas especificidades (PORTNOW, 2012a). Portanto, para melhor compreender as diferentes partes que compõem este produto, utilizarei uma metodologia dirigida para este gênero – *game*, o método MDA de Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek (2004). Seus autores são produtores, designers e estudiosos do campo, todos PhDs em games ou inteligência artificial pela Northwestern University e MIT. Eles criaram com o MDA uma nova maneira de se enxergar os jogos e com isso criaram também um divisor de águas na forma de estudá-los. A técnica dissectiona o jogo três tipos de elementos: *Mechanics* (mecânica), *Dynamics* (dinâmica) e *Aesthetics* (estética).

A mecânica é tudo o que vai se comunicar com o jogador assim que ele interagir (mas já existe a priori) com o jogo, como regras, ações, representações de informação, algoritmos e mecanismos de controle. São elementos de construção que existem no jogo desde suas bases, já estão presentes antes de qualquer interação. Como exemplos, podemos citar os movimentos distintos das peças de xadrez, por exemplo, o bispo (só se move em diagonais) e a torre (só se move em linhas retas) possuem mecânicas distintas. Outro exemplo são as músicas de simuladores de dança como *DDR* e *Pump-It-Up*, que já estão presentes antes do jogador entrar em contato com a máquina. Outro bom exemplo são as inteligências artificiais dos personagens de jogos eletrônicos como *The Sims*, que não passam de algoritmos em seu estado mecânico, mas que se desenvolvem e provocam reações emocionais assim que entram em contato com o fator humano.

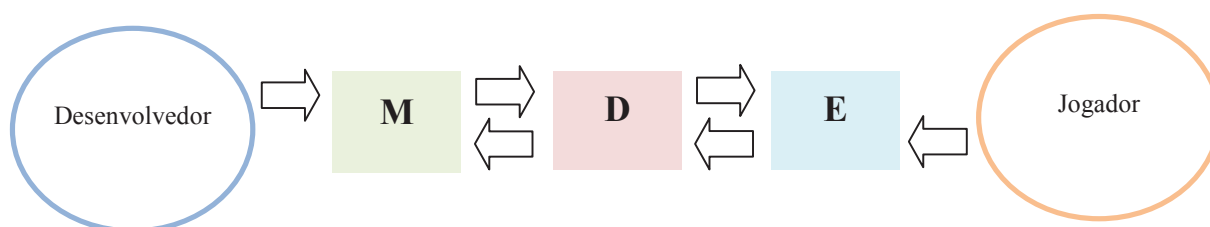
A dinâmica se refere aos sistemas e padrões criados pelo contato entre os elementos mecânicos e o jogador. Ela engloba a interface, mas a ultrapassa, tratando também dos

comportamentos humanos aplicados à jogabilidade. Assim, por exemplo, as mecânicas de “andar” e “atirar” nos jogos eletrônicos de tiro em primeira pessoa, como *Counter Strike*, geram dinâmicas como o “*camping*”, que é a estratégia onde um jogador se move até uma posição vantajosa e defende aquele mesmo posto sem mais se movimentar e o “*storming*” que é o movimento constante de um jogador pelo cenário para evitar ser cercado. Outra dinâmica-exemplo é o sistema de verificação de vencedor no Jan-Ken-Po (pedra, papel e tesoura), onde utilizando elementos mecânicos “tesoura vence papel”, “papel vence pedra” e “pedra vence tesoura”, o jogador nunca tem dúvidas de quem é o vencedor. As dinâmicas dependem inteiramente do fator humano e são muitas vezes imprevisíveis para os desenvolvedores do jogo.

Estética é um vocábulo polissêmico dentro do âmbito da comunicação, por isso é importante ressaltar que este termo deve ser entendido neste trabalho pelo sentido que lhe é atribuído no método MDA e não por nenhum outro uso. Mesmo a tradução entre *aesthetics* e estética não é perfeita, mas as diferenças, no caso, são maiores. Estética dentro do prisma do MDA é a resposta cognitiva que se tem intenção de evocar no jogador a partir das dinâmicas. O MDA trabalha com oito diferentes tipos de estéticas: Sensação (jogo como estímulo sensorial), Fantasia (jogo como fazer-acreditar), Narrativa (jogo como drama), Desafio (jogo como pista de obstáculos), Companheirismo (jogo como interação social), Descoberta (jogo como território a ser explorado), Expressão (jogo como auto-descoberta) e Submissão (jogo como passatempo). A maioria dos jogos trabalha com diversas estéticas em diferentes níveis, mas sempre um pequeno número delas são as essenciais.

O mais importante a se aprender sobre esse método é que ele afirma que os jogadores e desenvolvedores se aproximam do jogo por caminhos diferentes. O objetivo final de todo jogo é que o jogador chegue à estética desejada. O usuário, quando engajado, vai primeiramente absorver a estética, criada para se comunicar diretamente com ele. Vai também executar as dinâmicas, que são as ações que permitem que ele interaja, muitas vezes sem mesmo ter consciência de que está executando uma dinâmica de jogo. Por fim, ele vai apenas vislumbrar as mecânicas, na maioria das vezes não as entendendo como mecânicas, mas parte das dinâmicas. Frequentemente, principalmente em jogos mais complexos, não vai chegar a compreender o elemento mecânico puro, como os algoritmos, se limitando a interagir com seus efeitos estéticos *a posteriori*.

O desenvolvedor, por outro lado, precisa criar o jogo a partir do zero. Como as dinâmicas e estéticas não têm insumos para existir sem as mecânicas, elas são o ponto de partida do contato entre criador e obra. Assim, com a estética final em mente, o desenvolvedor precisa arquitetar dinâmicas que vão provocar as respostas cognitivas desejadas e, tendo um plano de dinâmicas, começar a construir as mecânicas. Uma vez as mecânicas prontas, o desenvolvedor ainda precisa do fator humano, ou seja, testes (ou *playtest*, como diz o jargão dos *games*); para verificar sua teoria. Assim, o contato entre desenvolvedor e estética depende de muito mais etapas que o do jogador, que já a encontra pronta.



A partir desses conceitos, podemos analisar cada um dos aspectos do MDA dentro do Mairoj:

5.2 - Mecânica

Recapitulando, os elementos mecânicos são as bases, os componentes do jogo que existem mesmo antes da interação com o jogador. Segue a lista de elementos mecânicos do Mairoj:

Enredo – história proposta pelo jogo, da qual o jogador faz parte ativamente;

Ritmo de leitura – trabalho com *fade-ins* e *fade-outs* que controla a velocidade máxima de leitura do texto;

Posicionamento de texto – posicionamento oblíquo do texto que controla a amplitude dos movimentos dos olhos dos jogadores entre as frases;

Linguagem – linguagem específica utilizada com a intenção de parecer enigmática quando em contato com o fator humano. Por exemplo, pelo uso repetido da expressão *may the soft winds carry you* (que os ventos macios te levem), que soa antiquada;

Trabalho de Cores – trabalho de cores no fundo da tela e no texto. Predominância de preto e branco, azul e amarelo como cores de apoio;

Questionário – questionário de personalidade inserido no meio do jogo. Jogador é classificado num perfil após sua conclusão. São 12 perguntas no total, sendo que apenas 6 exibidas por partida (escolhidas aleatoriamente de duas em duas);

Perfis – grupos para onde os jogadores são apontados ao completarem o questionário. Os grupos representam perfis psicológicos distintos baseados na teoria das funções psíquicas de Carl Jung;

Desafio – desafio proposto para os concluintes do questionário. Existem 38 desafios distintos, cada um correspondente a um perfil;

Ferramentas de *upload* – ferramenta pela qual o jogador consegue enviar informação (foto e relato textual) para o jogo em momentos específicos;

Foto – elemento fotográfico exigido pelo jogo para sua conclusão, subproduto do desafio;

Relato – elemento textual narrativo opcional pedido pelo jogo após o cumprimento do desafio e a entrega da foto. Dentro da narrativa, recebe o nome de história;

Recompensa – premiação prometida caso os jogadores cumpram o desafio;

Experiência de vida – experiência transcorrida fora do mundo virtual. Essa mecânica é uma interseção entre a mecânica de experiência dos jogos (XP) e experiência de vida real. Mecânica mais importante do jogo;

Código – Ferramenta utilizada pelo jogador para prosseguir com o jogo após a conclusão do desafio.

5.3 - Dinâmica

Recapitulando, os elementos dinâmicos são as interações criadas entre os elementos mecânicos e o jogador enquanto este está jogando. Segue a lista de elementos dinâmicos do Mairoj:

Jornada do Herói

O enredo do jogo se apresenta como um facilitador para que o jogador enfrente, conscientemente ou não, a jornada do herói de Joseph Campbell (CAMPBELL, 1949), impelindo o jogador ao desafio. Momentos notórios dessa trajetória narrativa são o “chamado da aventura” no estágio que o jogador começa o jogo, o “desafio” quando o desafio a ser cumprido no mundo real é entregue e a “nova vida” na tela final, quando o jogador é induzido a compreender que ele cresceu e se desenvolveu durante o percurso.

Tom oblíquo

Algumas mecânicas do jogo se combinam para criar no jogador uma sensação de que as coisas estão um pouco fora do lugar, criando posteriormente uma sensação estética de mistério ou curiosidade. Estes são: ritmo de leitura, posicionamento de texto, linguagem e trabalho de cores.

Sistema de seleção de perfis

Utilizando as perguntas do questionário (associado também com a mecânica da linguagem), o jogo classifica o jogador em um perfil. Este perfil é usado mais tarde para definir o desafio do jogador. Este sistema não é declarado ao jogador em momento algum.

Sistema de *upload*

Através desse sistema, os jogadores podem enviar informações para o jogo. Dois tipos de informação são válidos: foto e relato textual. Seu conteúdo é de escolha absolutamente arbitrária do jogador.

Transição online-offline

Sistema que induz o jogador, usando desafio e recompensa como alavancas, a uma troca de mídia, saindo do mundo virtual e vivenciando algo no mundo real.

Viver experiência

Dinâmica mais importante do jogo. Momento onde o jogador vivencia um elemento do jogo na mídia mundo real. É o objetivo máximo do jogo, embora não seu último passo.

Transição offline-online

Sistema que induz o jogador, após o desafio vencido e a foto obtida, a voltar para a mídia online. Essa transição é provocada principalmente pela recompensa e utilizando o código como ferramenta.

***Easter Egg* Virtual**

O termo “*easter egg* virtual” se refere a “qualquer mensagem, piada ou ferramenta intencionalmente escondida em um trabalho virtual [...]” (ROBINETT, 2006). No caso do Mairoj, o *easter egg* é um código que só pode ser descoberto se o jogador prestar atenção no trabalho de cores, percebendo que todas as letras amarelas juntas e na ordem formam uma palavra – MIRROR - e utilizando esta como código.

5.4 - Estética

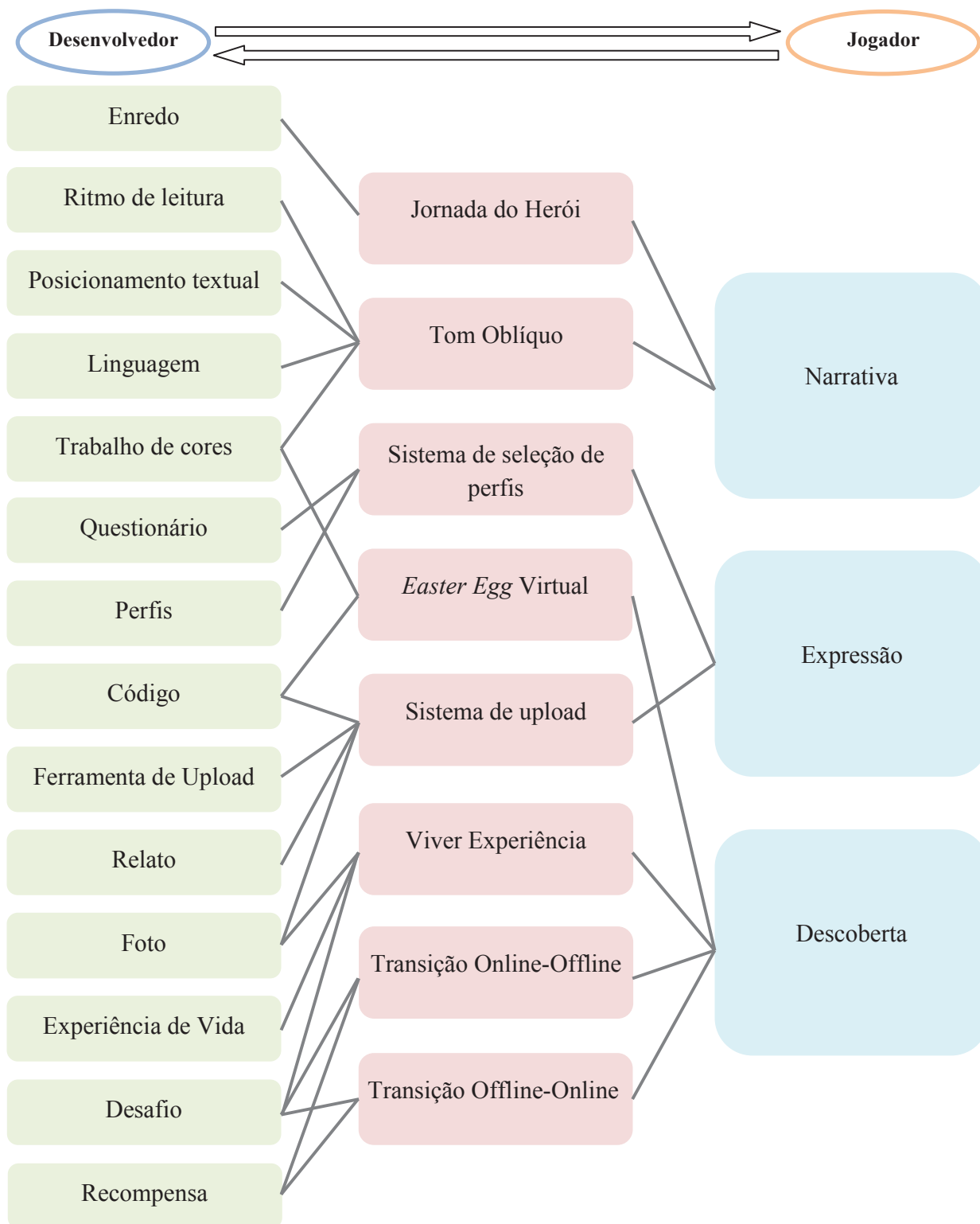
Recapitulando, os elementos estéticos são as respostas cognitivas que se espera despertar no jogador conforme ele executa as ações dinâmicas. O Mairoj possui três estéticas essenciais, sendo uma a central.

O diálogo entre a personagem Mairoj e o jogador conta uma história (que remete à já mencionada jornada do herói de CAMPBELL, 1949) onde a personagem deseja devorar o cérebro de alguém (no caso, o usuário) e para prosseguir, esse alguém precisa ceder informações cada vez mais complexas a seu “devorador”. O conteúdo e a forma foram arquitetados para criar um laço emocional (a emoção dependendo do interlocutor) entre jogador e personagem e uma curiosidade para onde o desenrolar da história vai. Isso, portanto, denota uma das estéticas essenciais: Narrativa. Além disso, essa história não acontece sem uma presença ativa do jogador, o que já aponta para a segunda estética essencial: Expressão. Ela é mais facilmente vista quando analisamos o questionário e o sistema de *upload*, ambos criados como formas do jogador imprimir sua marca no jogo, sendo, desses dois, o questionário mais restrito (uma opção entre duas a cada pergunta) e a foto e relato mais abrangentes (foto e relato textual podem ser feitos da maneira e com os insumos que o jogador definir). Também está explícita nas diversas oportunidades de escolha entre Sim e Não do interlocutor.

Mas, a estética central do jogo é Descoberta. Os elementos **recompensa** e **desafio** impõem um forte apelo à exploração tanto dentro quanto fora do site. O grande estímulo do jogo é a descoberta do novo. A própria experiência de vida, mecânica mais básica, é uma forma de exploração: por mais que alguns desafios pareçam mais inéditos que outros, todos estão sendo propostos através do prisma do jogo, portanto analisando de dentro dele, todos os desafios são igualmente inexplorados a princípio. O *easter egg* virtual é outro bom exemplo de esforço estético no sentido da Descoberta, pois apenas um jogador que perscrutar o jogo a fundo vai compreender a interação entre trabalho de cores e código e assim encontrar essa ferramenta.

A seguir, uma tabela da interação entre elementos mecânicos, dinâmicos e estéticos:

5.5 – Tabela: Relações Entre Elementos



6 – Feedback

Até o momento, três *feedbacks* foram recebidos, sendo desses: dois apenas foto e um foto e história. A seguir, além de exibi-los, vou analisá-los tendo como base os objetivos do Mairoj:

Feedback 1

Resumo do desafio: achar algo novo e bonito nos lugares que passa no dia-a-dia.

Origem: Brasil

Data: 05/02/13

Foto:



Feedback 2

Resumo do desafio: cozinhar uma receita inédita.

Origem: Inglaterra

Data: 07/02/13

Foto (virada exatamente como a original):



História (original): For the first time in my life, I made pizza from scratch with my friend, Natalie! My friend is a vegan, so we used fake cheese and brown flour etc...Well, fake cheese wasn't as good as real cheese! But overall, delicious. Brown flour turned out very tasty. We enjoyed home-made pizzas and the sense of achievement with a cup of English tea on the right hand. It was a nice relaxing day in London.

História (tradução): Pela primeira vez na minha vida, eu fiz uma pizza do zero com minha amiga, Natalie! Minha amiga é vegan, então nós usamos queijo falso e farinha integral... Bom, o queijo não era tão bom quanto o real! Mas, no geral, delicioso. A farinha integral se mostrou muito saborosa. Nós curtimos nossa pizza caseira e o senso de missão cumprida com um copo de chá inglês na mão direita. Foi um bom dia relaxante em Londres.

Feedback 3

Resumo do desafio: comprar uma casquinha de sorvete e pedir para um amigo enfiá-la na sua testa.

Origem: Singapura

Data: 12/02/13

Foto:

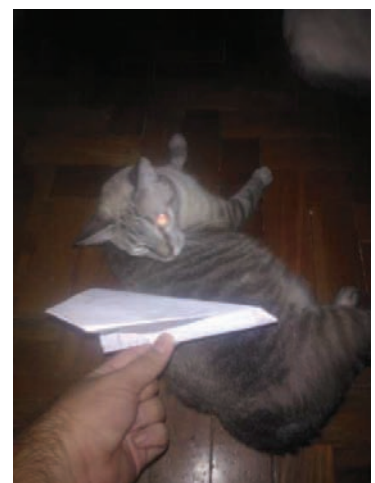


Análise

Podemos ver nas três fotos que os desafios, alguns mais trabalhosos que outros, foram realizados. Isso é o objetivo máximo do jogo e é um grande sucesso que em apenas duas semanas (jogo foi liberado para testes no dia 2 de fevereiro), três pessoas tenham não apenas feito o desafio até o fim quanto voltado ao site para fazer o *upload* da imagem.

Uma diferença que vale ser notada é que apenas um dos três *feedbacks* possui historia. Por parte, isso era esperado: alguns jogadores desejariam se engajar mais que outros. Por outro, pode apontar um problema. O mínimo de 300 caracteres, colocado ao mesmo tempo como desafio e como estímulo a relatos maiores, pode representar uma barreira para muitos usuários.

Algumas imagens que não eram em absoluto relacionadas com o jogo foram recebidas também. Isso está previsto desde o início da concepção do jogo e de forma alguma representa um erro ou um ruído. Além disso, provavelmente esse tipo de ação foi estimulado pelo meu apelo aos amigos para jogar, que pode ter levado alguns a tentarem testar o máximo possível a funcionalidade das telas, mandando uma imagem qualquer só para ver se tudo estava em ordem. Seguem alguns exemplos de fotos falsas recebidas:



Por fim, é importante compartilhar o *feedback* informal que recebi dos participantes. Dois dos jogadores aqui citados (*feedbacks* 1 e 2) entraram voluntariamente em contato comigo após o cumprimento do desafio. Ambos elogiaram a proposta e se declararam muito satisfeitos com o resultado final. A jovem da foto da pizza (Yumi Koide, origem japonesa, atualmente vivendo na Inglaterra, 23 anos), inclusive, disse que repetiria a experiência outras vezes com outras pessoas, me agradecendo por ser o estímulo para isso. A jornada do herói foi cumprida, as pessoas voltaram ao normal, mas se sentiram num outro nível.

Por hora o Mairoj foi experimentado de maneira muito controlada, mas os testes foram importantes para detectar eventuais *bugs* de programação. Agora, com tudo corrigido, o Mairoj já está pronto para encarar um público maior.

7 – Conclusão

Retomando os conceitos antes definidos, transmídia é o “fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia” e é um processo que vem de uma mudança mental e cognitiva da forma como os meios são enxergados (JENKINS, 2006). No Mairoj, como o mundo real foi tratado como meio, uma experiência transmidiática muito forte ocorre, principalmente porque ela foge do lugar-comum.

No início do trabalho, o que se esperava era criar um jogo que estimulasse uma interação peculiar entre universos online e offline, instigando uma reflexão sobre tempo gasto no mundo virtual contra tempo gasto na obtenção de experiência de vida. No final, o trabalho foi um sucesso e um produto completamente funcional foi criado. De suma importância é o ambiente no qual foi criado: a universidade. A tendência da atualidade é um crescimento cada vez maior de empreitadas nesse sentido e não deveria a academia estar fora desse processo.

A ferramenta de donativos também é crucial nesse trabalho, pois permite uma expansão futura do Mairoj proporcional à sua repercussão. Ou seja, quanto mais donativos, mais o site pode crescer e assim receber mais donativos e assim por diante. O idioma escolhido também pode ajudar a promover esse tipo de produto de comunicação brasileiro para o mundo. Mesmo nos estágios iniciais, o jogo já recebeu *feedback* de diversas partes do mundo, portanto pode servir como embaixador cultural em algum nível.

Muito se aprendeu durante o desenvolvimento do jogo. Nenhum dos integrantes da equipe de produção tinha participado na criação de um jogo antes. Portanto, por mais simples que seja o Mairoj, o aprendizado era inevitável. Além disso, muito conhecimento foi trocado entre os membros da equipe, pois o espaço de trabalho era o mesmo e todos os problemas eram pensados por todos os integrantes.

O trabalho foi tão proveitoso para a equipe que, após o fim do projeto, um grupo de criação de jogos experimentais foi criado. Ele não é composto apenas pelos três membros da equipe Mairoj, mas também por outros quatro amigos próximos que se estimularam ao ver nosso jogo pronto tão rapidamente e se voluntariaram a trabalhar conosco. Idéias estão sendo discutidas

e em breve nosso primeiro projeto como equipe expandida vai entrar em processo de pré-produção. Mesmo começando de uma maneira amadora, é um grupo que pode vir a agregar talentos e produzir conteúdos de qualidade no futuro.

Mas mais gratificante que o novo grupo foram os *feedbacks*. Como o Mairoj é um jogo que se propõe a criar experiências únicas para seus jogadores, é muito bom saber que fizemos uma diferença positiva na vida de alguém. Mesmo que seja uma contribuição módica, melhorar a vida de outra pessoa é algo extraordinário e espero que recebamos muito mais respostas, e, portanto, que provoquemos muito mais experiências de agora em diante.

8 – Referências

- BALLONE, G. J. Carl Gustav Jung. In *PsiquWeb*. 2005. Disponível em <http://www.psiqweb.med.br/site/?area=NO/LerNoticia&idNoticia=192>, acesso em 08/11/12.
- BLOGUERREIROS. ARG. 2007. Disponível em <http://bloguerreiros.blogspot.com.br/2007/08/arg.html>, acesso em 02/12/12.
- BOLTER, J. D. & GRUSI, R. *Remediation*. Cambridge, Estados Unidos: MIT Press, 1999.
- BURROWES, P. Cinema, entretenimento e consumo: uma história de amor. In *FAMECOS n.35*. Porto Alegre: ediPUCRS, 2008. Disponível em <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/famecos/article/viewFile/5365/4884>, acesso em 16/02/13.
- CAMPBELL, J. *The Hero With a Thousand Faces*. New York, Estados Unidos: Pantheon Books, 1949.
- CASTELLS, M. *The Internet Galaxy*. Oxford, Inglaterra: Oxford University Press, 2001
- CASTRO, L. Jogos da categoria "ARG" misturam ficção e realidade. In *Folha de S. Paulo*. 2006. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u19645.shtml>, acesso em 11/02/13.
- DUCHENEAUT, N. & MOORE, R. J. More than just 'XP': learning social skills in massively multiplayer online games. In *Interactive Technology & Smart Education*. Palo Alto, Estados Unidos: Troubador Publishing ltd., 2005.
- GITELMAN, L. Introduction: Medias as Historical Subjects. In *Always Already New: Media, History, and the Data of Culture*. Cambridge, Estados Unidos: MIT Press, 2006.
- HUNICKE, R., LEBLANC, M. & ZUBEK, R. *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. In 19th National Conference of Artificial Intelligence, San Jose, Estados Unidos: 2004.
- IJSSELSTEIJN, W. et al. *Characterising and Measuring User Experiences in Digital Games*. In ACE 2007 International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology, Salzburg, Austria: 15 jun 2007.

ITO, M. Mobilizing the Imagination in Everyday Play: The Case of Japanese Media Mixes. In *International Handbook of Children, Media, and Culture*. Londres, Inglaterra: Sage Publications Ltd., 2008.

JENKINS, H. Convergence, I Diverge. In *Technology Review*. 2001. Disponível em <http://www.technologyreview.com/article/401042/convergence-i-diverge/>, acesso em 16/02/13.

JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. 2ª edição. São Paulo: Editora Aleph, 2006.

JUNG, C.G. *Tipos Psicológicos*. Tradução Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Vozes, 1971.

LEMOS, A. Mídia locativa e territórios informacionais. In *Carnet de Notes*. 2007. Disponível em <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/locativa.pdf>, acesso 24/01/13.

LESSA, E. A Teoria dos Tipos Psicológicos. Disponível em http://www.jung-rj.com.br/artigos/tipos_psicologicos.htm, acesso em 08/11/12.

MURRAY, J. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Estados Unidos: MIT Press, 1997.

NUNES, J. V. Narrativa Transmídia: da Literatura a outras Mídias. In *Revista do Curso de Mestrado em Teoria Literária – n° 7*. Curitiba: Centro Universitário Campos de Andrade, 2012.

PICARD, M. Video Games and Their Relationship with Other Media. In WOLF, M. (ed.) *The Video Game Explosion: A History from Pong to PlayStation and Beyond*. Westport, Estados Unidos: Greenwood Press, 2008.

POOL, I. *Technologies of Freedom: On Free Speech in an Electronic Age*. Cambridge, Estados Unidos: Harvard University Press, 1983.

PORTNOW, J. Aesthetics of Play. In *Extra Credits*. 2012a. Disponível em <http://extra-credits.net/episodes/aesthetics-of-play/>, acesso em 20/11/12.

PORTNOW, J. ARGs (part 1). In *Extra Credits*. 2012b. Disponível em <http://extra-credits.net/episodes/args-part-1/>, acesso em 28/11/12.

PORTNOW, J. Game Addiction (part 2). In *Extra Credits*. 2011. Disponível em <http://extra-credits.net/episodes/game-addiction-part-2/>, acesso em 20/11/12.

PORTNOW, J. Mechanics as Metaphor (part 2). In *Extra Credits*. 2012c. Disponível em <http://extra-credits.net/episodes/mechanics-as-metaphor-part-2/>, acesso em 20/11/12.

PORTO-RENÓ, D., VERSUTI, A., MORAES-GONÇALVES, E. & GOSCIOLA, V. Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional. In *Palavra-Chave Volumen 14 Número 2*. Bogotá, Colômbia: Universidad La Sabana, 2001.

ROBINETT, W. Adventure as a Video Game: Adventure for the Atari 2600. In *The Game Design Reader: A Rule of the Play Anthology*. Cambridge, Estados Unidos: MIT Press, 2006.

ROSE, F. Secret Websites, Coded Messages: The New World of Immersive Games. In *WIRED MAGAZINE: ISSUE 16.01*. 2007. Disponível em http://www.wired.com/entertainment/music/magazine/16-01/ff_args, acesso em 19/02/13.

SHIM, K. J. et al. *Inferring Player Rating from Performance Data in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs)*. In 2009 International Conference on Computational Science and Engineering, Vancouver, Canada: 11 out 2009.

SILVEIRA, N. *Jung: Vida e Obra*. 7ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

STEWART, S. *The A.I. Web Game*. 2003. Disponível em <http://www.seanstewart.org/beast/intro/>, acesso em 24/01/12.

TANAKA, A. *Media mix of movie in Japan*. Tokyo, Japão: Toyo University Press, 2007. Disponível em <http://www.disaster-info.jp/seminar2007/tanakaaya.pdf>, acesso em 14/02/13.

THE ECONOMIST. *Serious Fun*. 2009. Disponível em <http://www.economist.com/node/13174355>, acesso em 02/12/12.

WINKLER, M. What Makes a Hero? In *TEDEducation*. 2012. Disponível em <http://ed.ted.com/lessons/what-makes-a-hero-matthew-winkler>, acesso em 24/01/13.

Apêndice 1

Mairoj: Braineating Transmedia

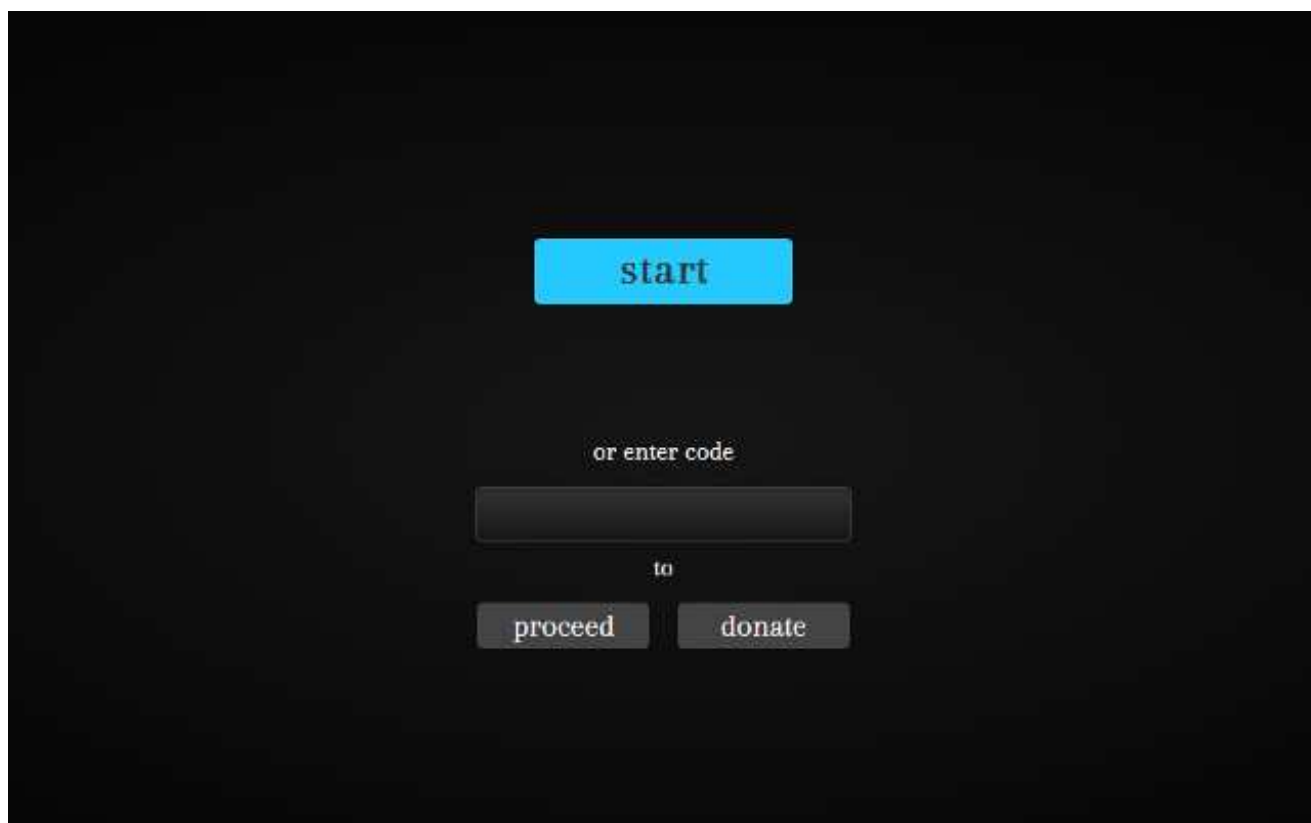
Documento Complementar ao relatório

Philippe Joriam Lopes de Ramos

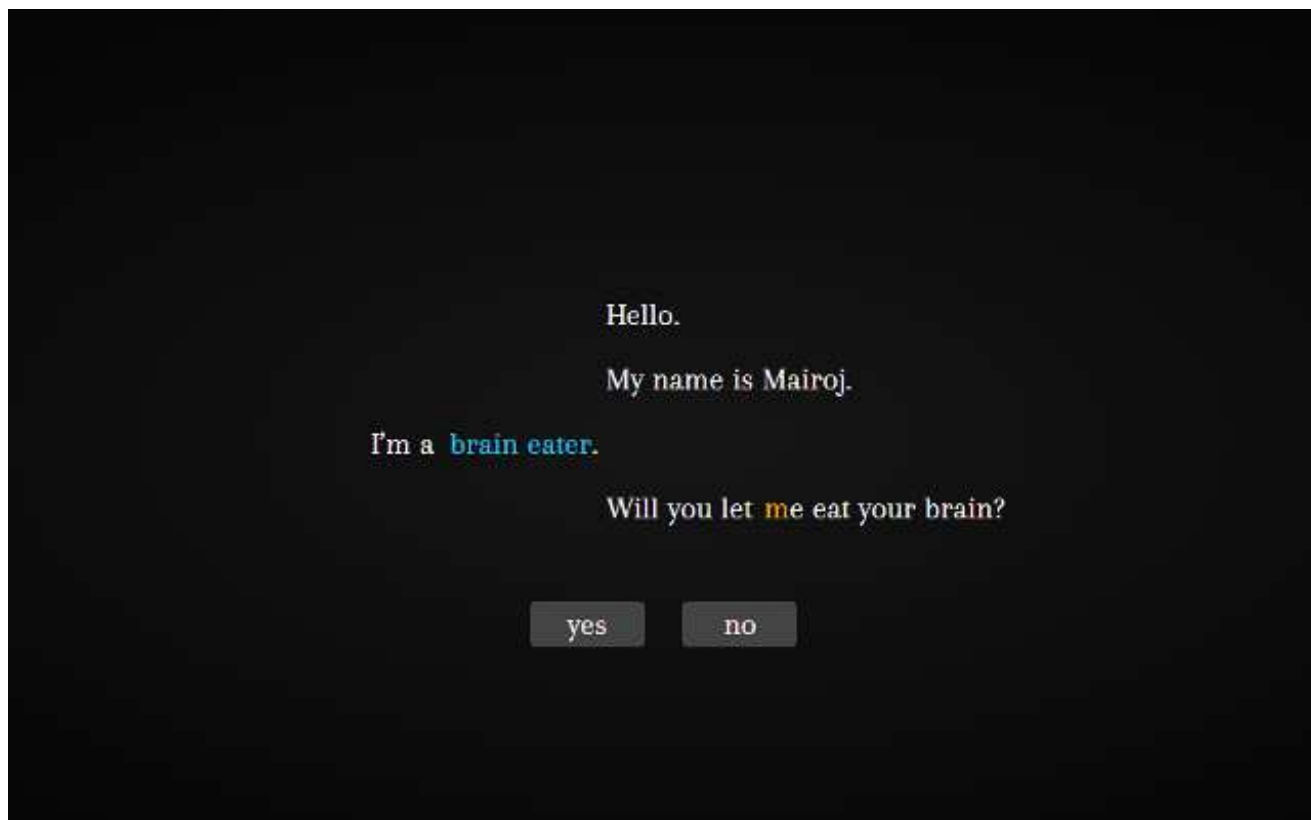
ECO – UFRJ

Março de 2013

Index



Page1



No1

Too late.

You just fed me.

Shame. It was just a little, yet **delicious**.

Perhaps, when you're ready, you'll come back for supper.

May the soft winds carry you.

end

Page2

Wonderful.

If you feed me well, I might give you something.

All you have to do is be truthful.

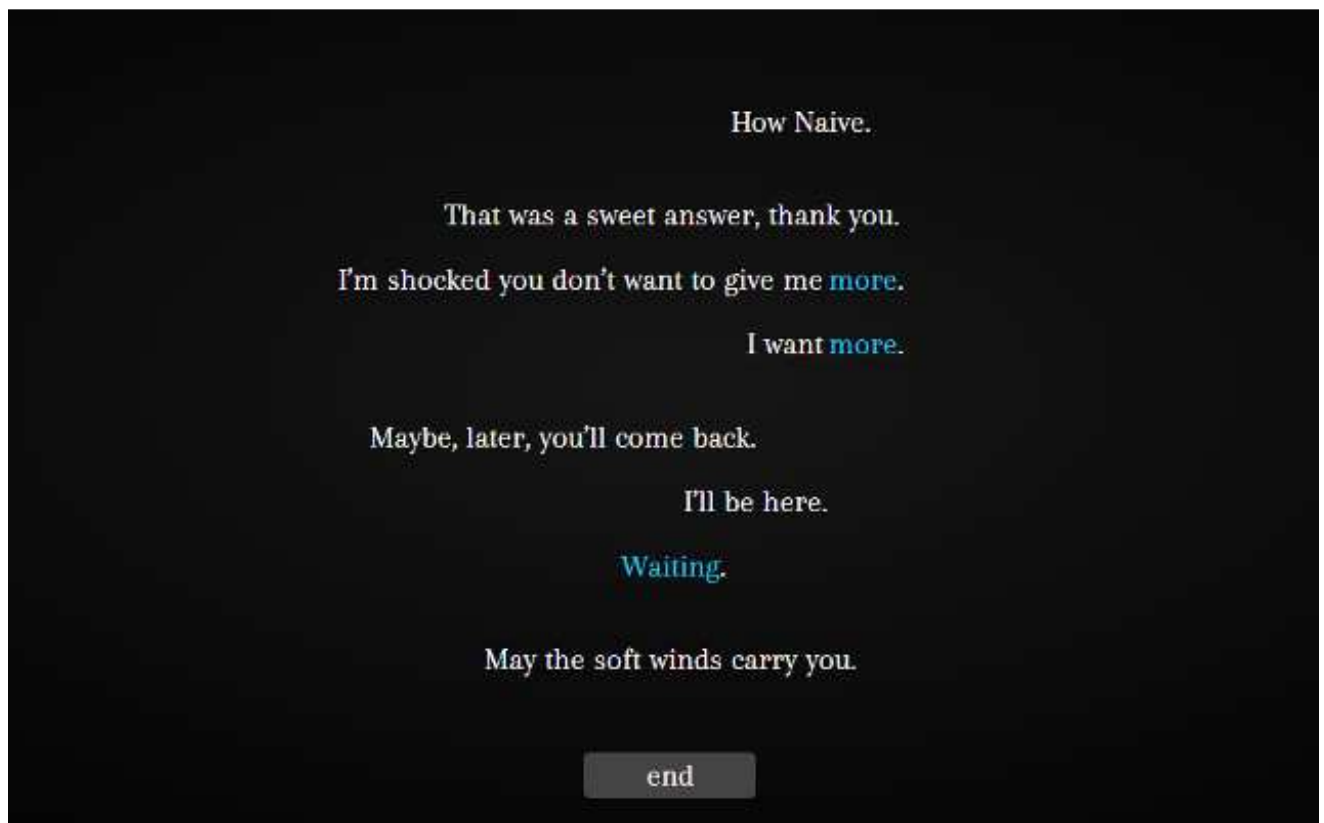
From this point on, you assume responsibility on **everything** you do.

Shall we enjoy this meal together?

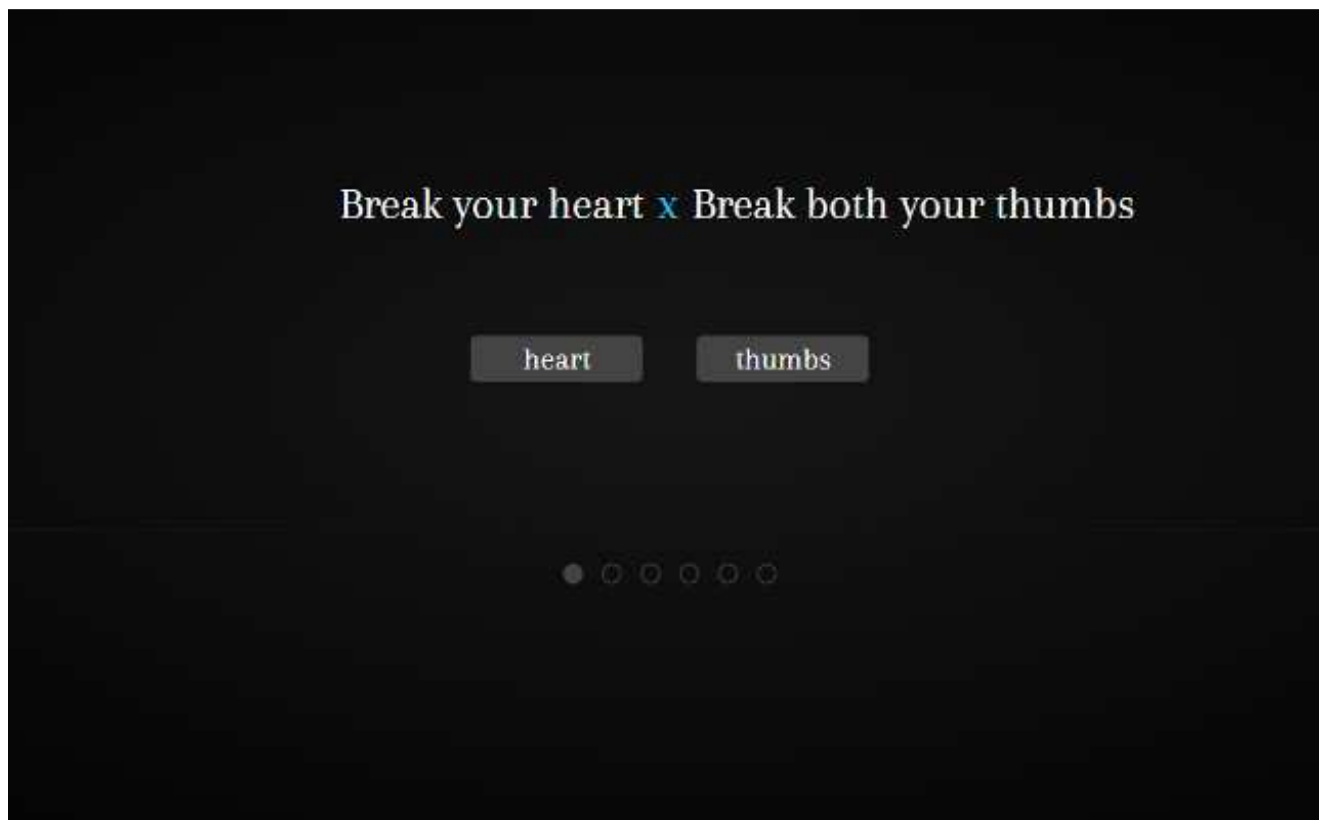
yes

no

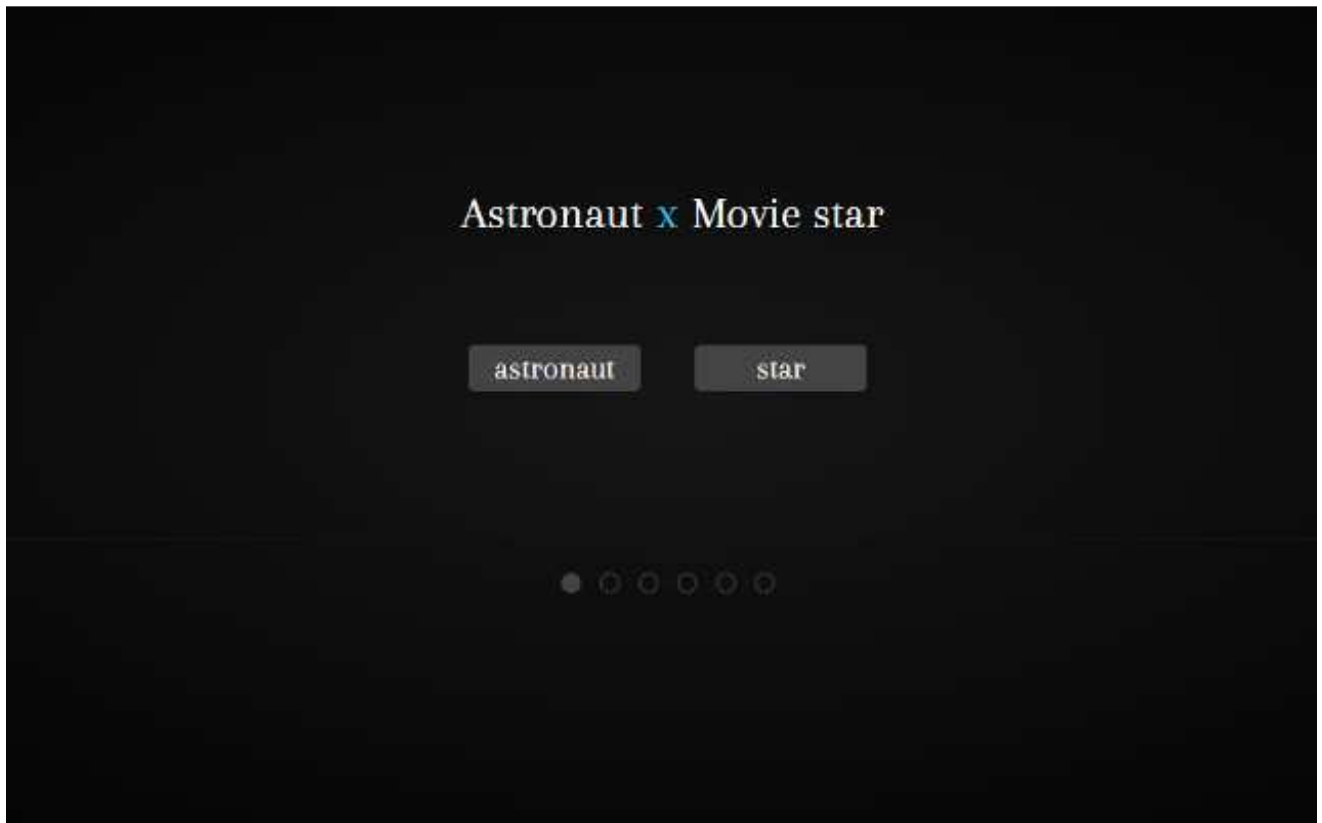
No2



Question 1 A



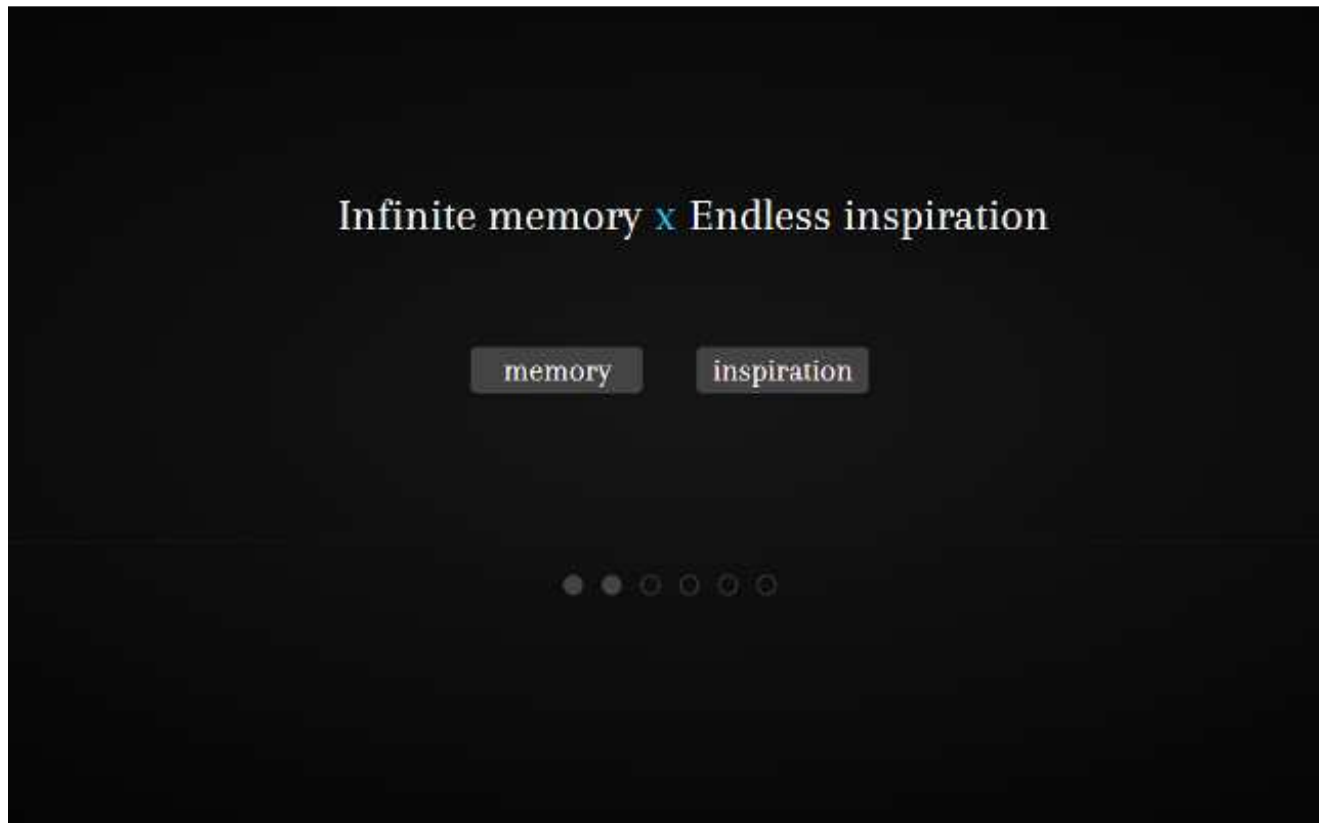
Question 1 B



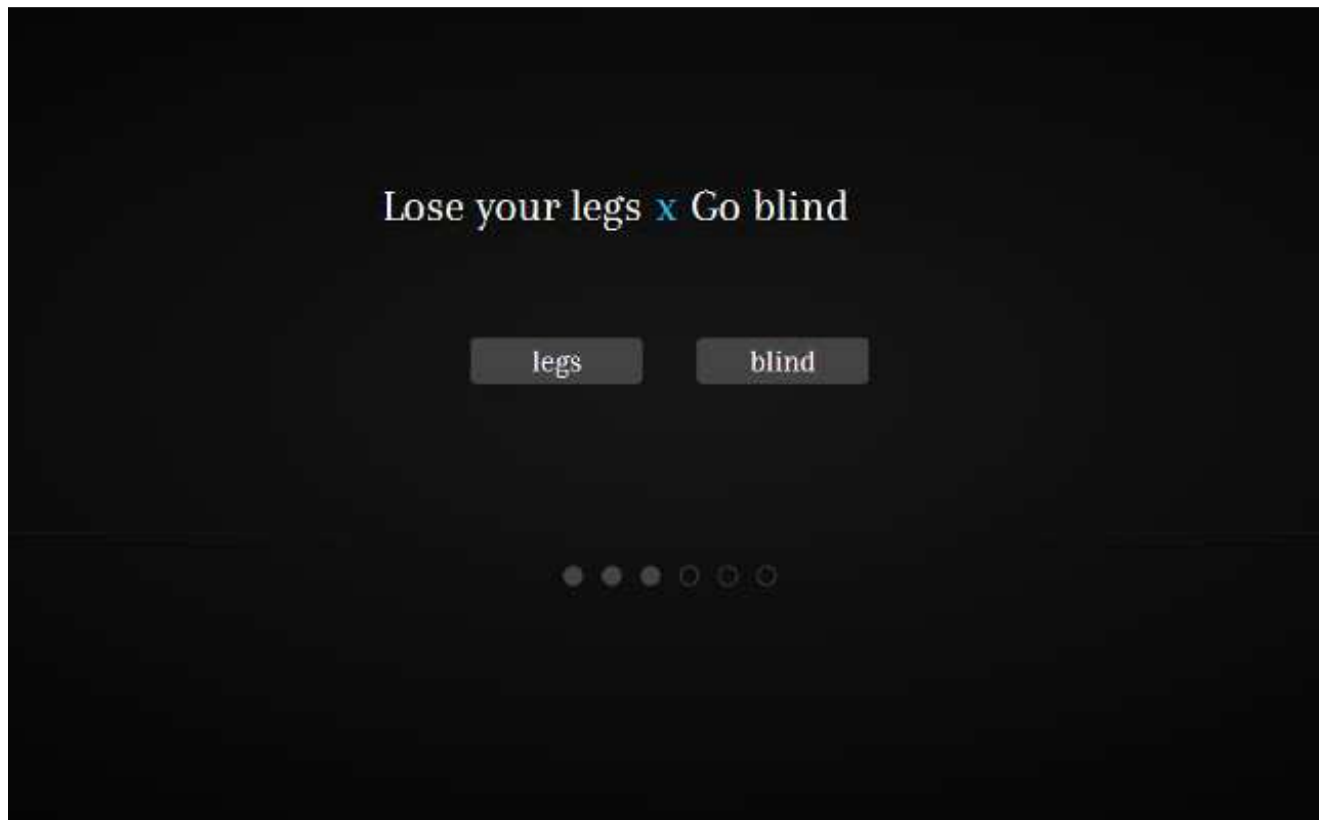
Question 2 A



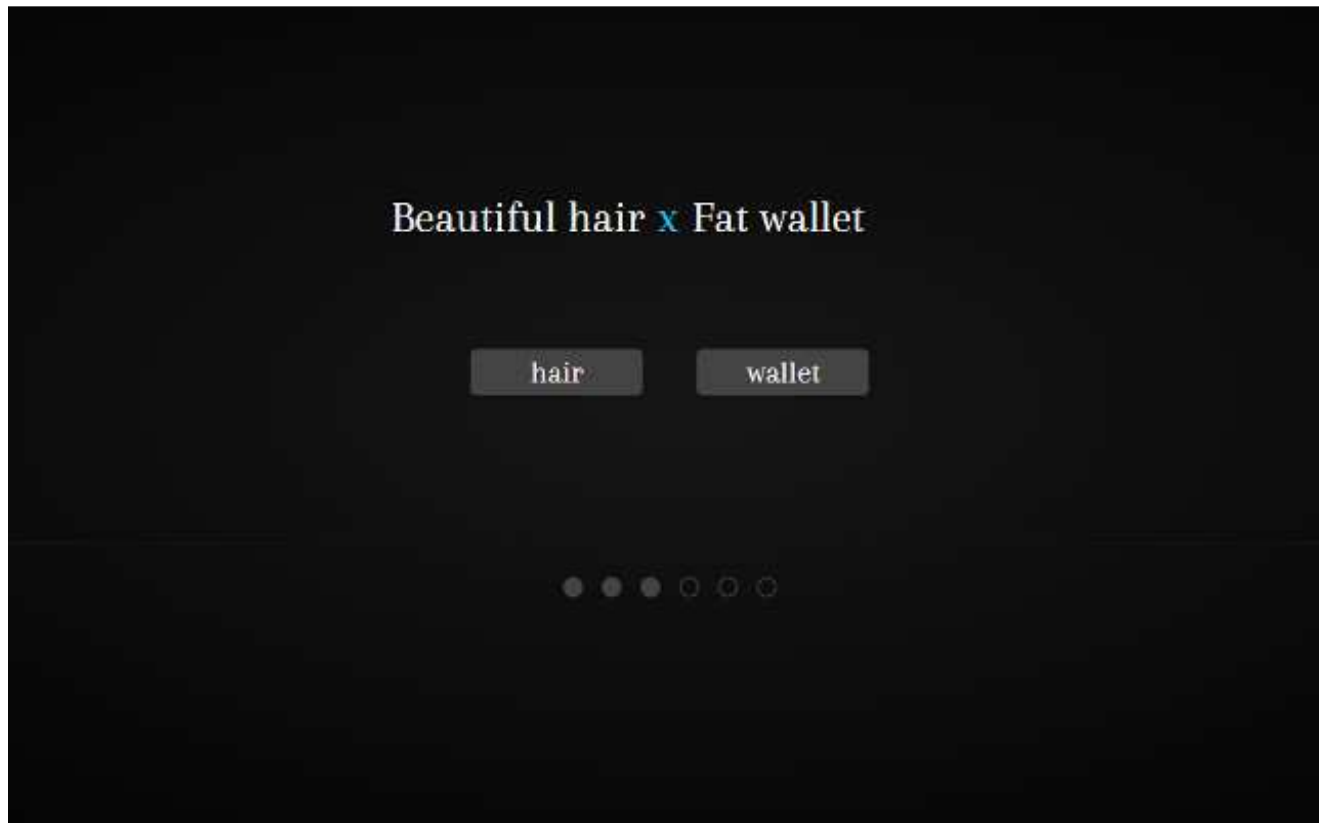
Question 2 B



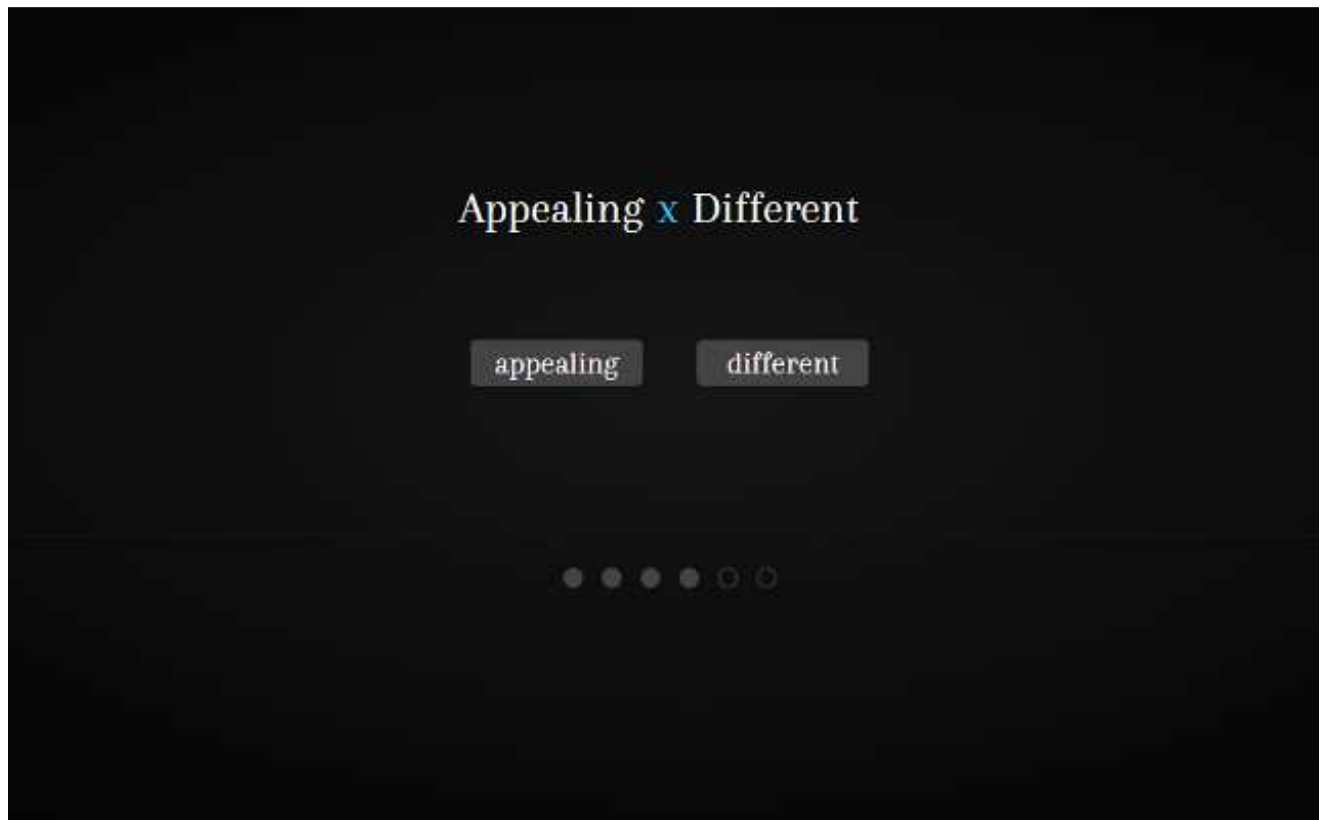
Question 3 A



Question 3 B



Question 4 A



Question 4 B

Get the treat x Play the trick

treat trick

● ● ● ● ○ ○

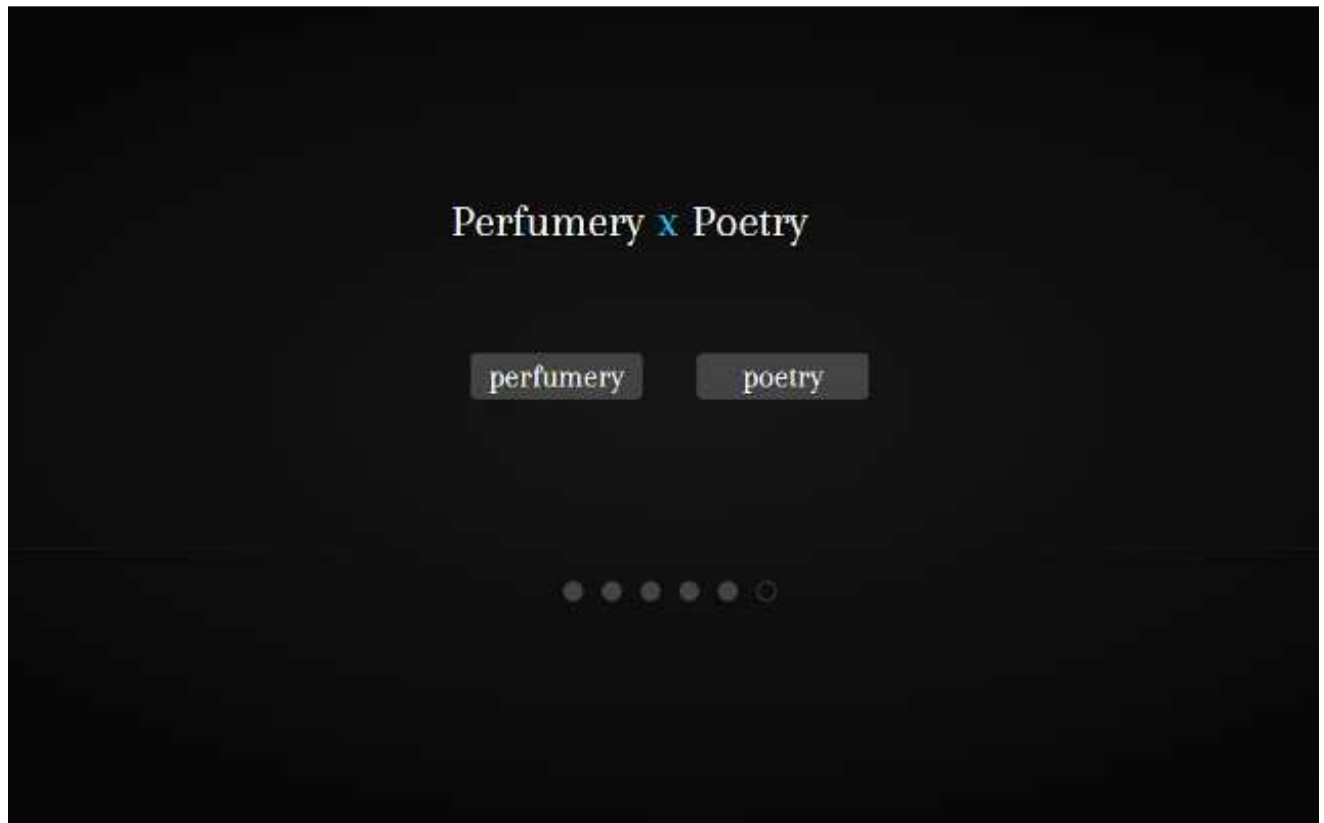
Question 5 A

Impressionism x Expressionism

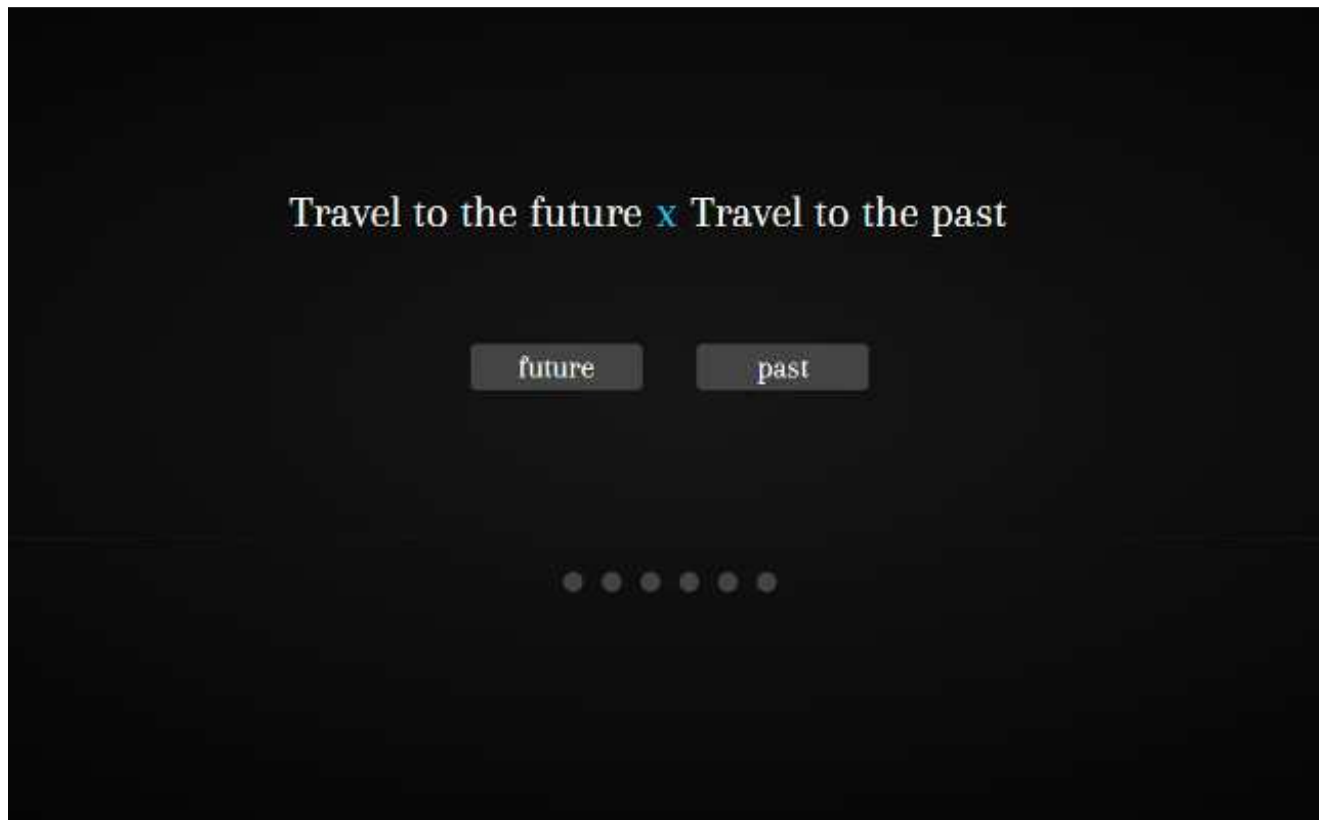
impressionism expressionism

● ● ● ● ● ○

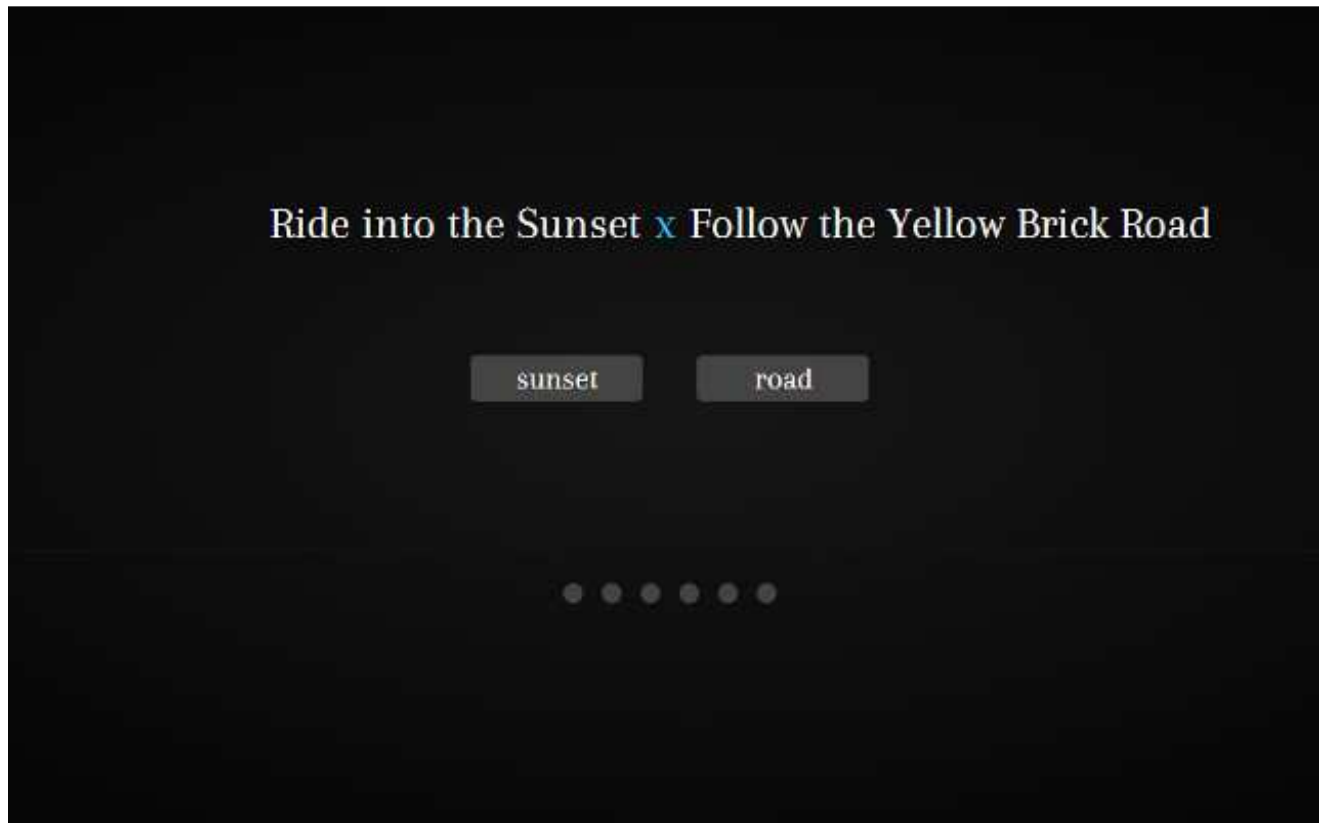
Question 5 B



Question 6 A



Question 6 B



Page 3a



Now I shall give you a **challenge**.

Once you fulfil your destiny, you will be rewarded.

Do I have your **word**?

yes

no

No3

Well,

lucky me.

I guess I just got myself free supper.

Perhaps I can repay you someday somehow.

But then, you'll have to feed me some more.

May the soft winds carry you.

end

Upload-imagem

Oh.

It's **you** again.

I've been waiting for you.
I'm **starving**.

Did you bring what I asked you for?

browse...

(max 6MB)

☐ By uploading this picture I agree to grant its Copyright © to malrou.com

upload

Upload-História

Thank you. That was **delicious**.

You **are** just as good as always.

If you're willing to, I still got space for dessert.
Perhaps you'd like to share the **story** you've been through.

your e-mail

your story

(min 300 characters)

I'll share

I don't want to share

Não-História

Enough is enough.

And I'm terribly sorry if I offended you with my
outrageous and selfish demands.

Still, you deserve your prize.

Sim-História

Marvelous.

I lack the proper words to describe my happiness.

Now, shall we get to your treasure?

Final

My reward for you - it's an **adventure**.

The adventure you just lived.

If you were as truthful as I think you were, you've made your life richer.

For the **hero**, the **path** is always more important than the goal.

Perhaps you'll hear from me again.

Until that day, may the soft winds carry you.

end

Donate

Your **brain** will keep me alive.

But to grow, unfortunately, I have to drink some **money**.

I would be thrilled to concoct new ways to eat your brain.

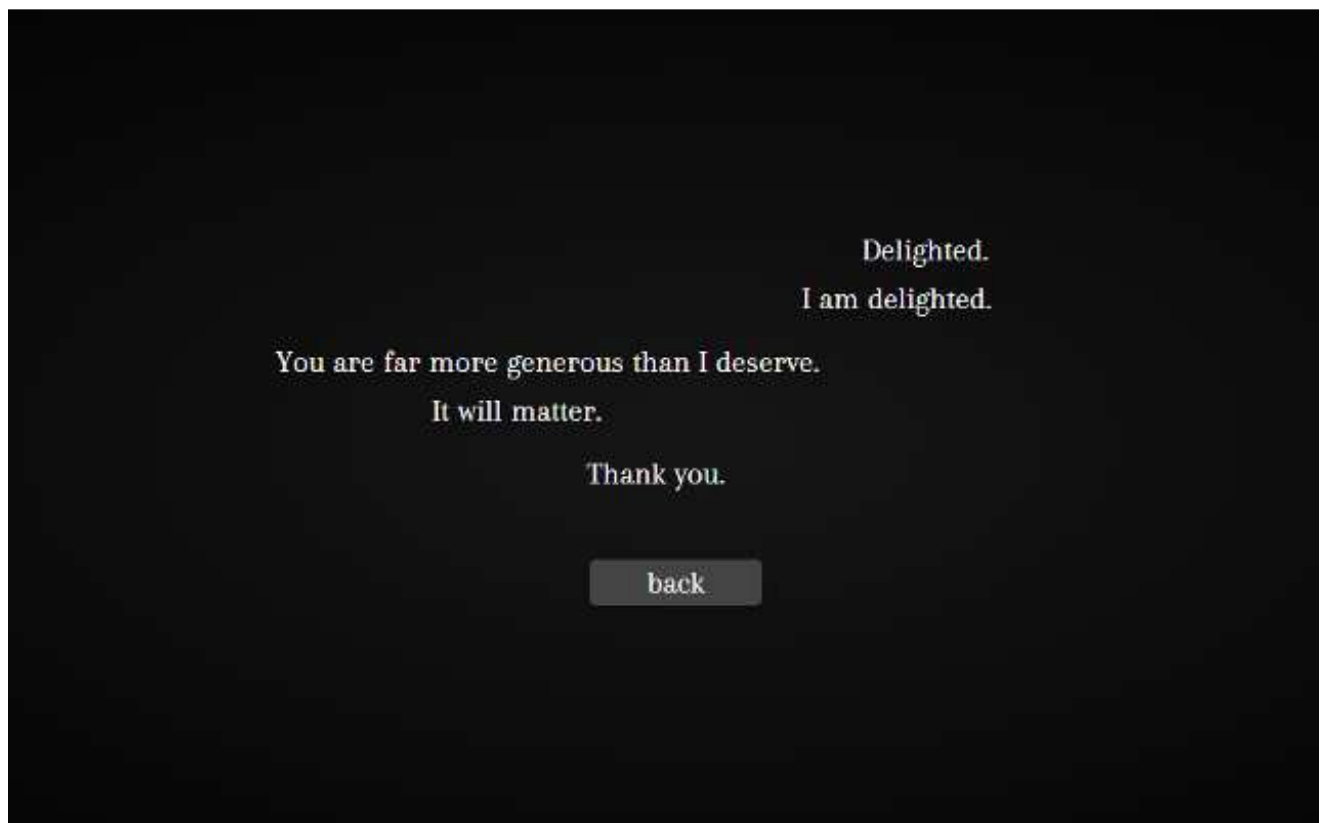
Everybody's brain.

Would you too?

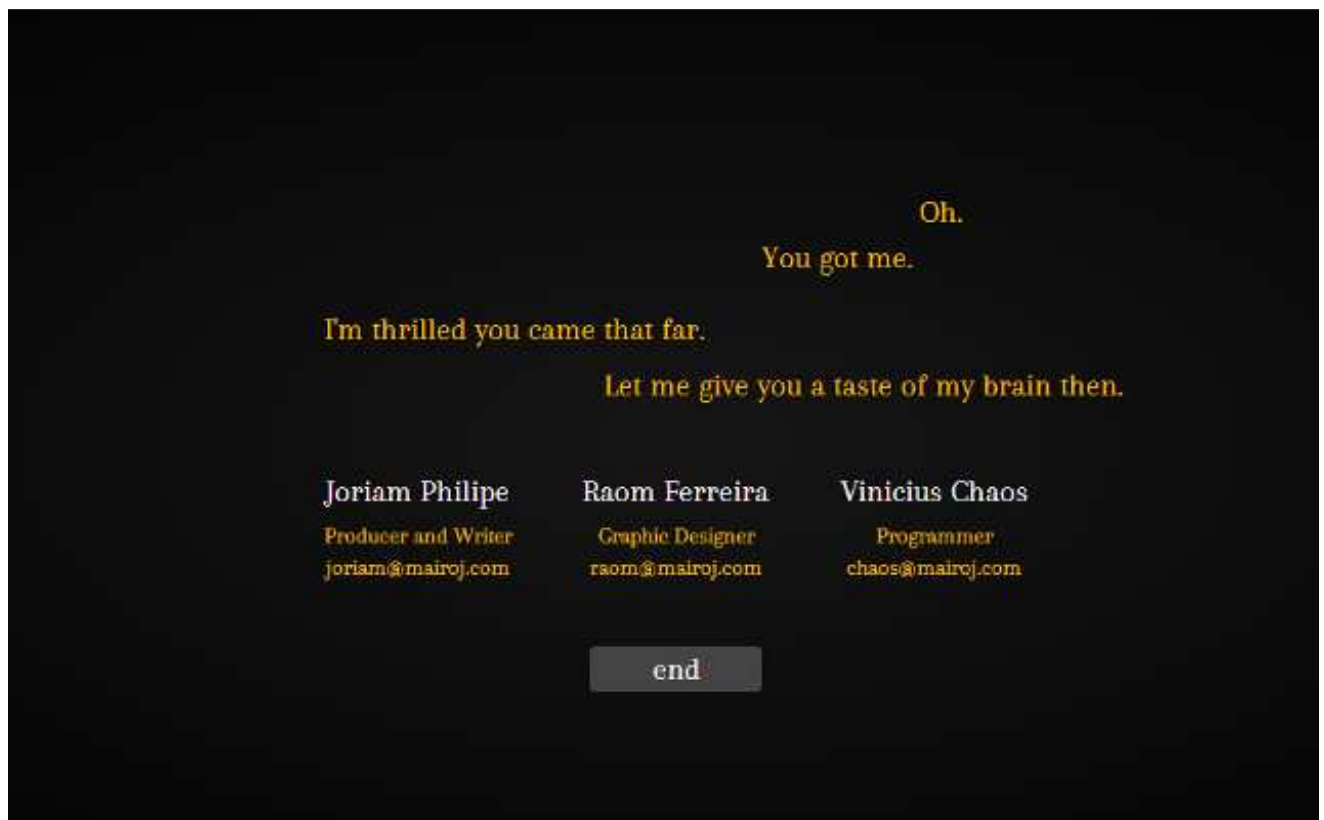
Donate
(Via PayPal)

back

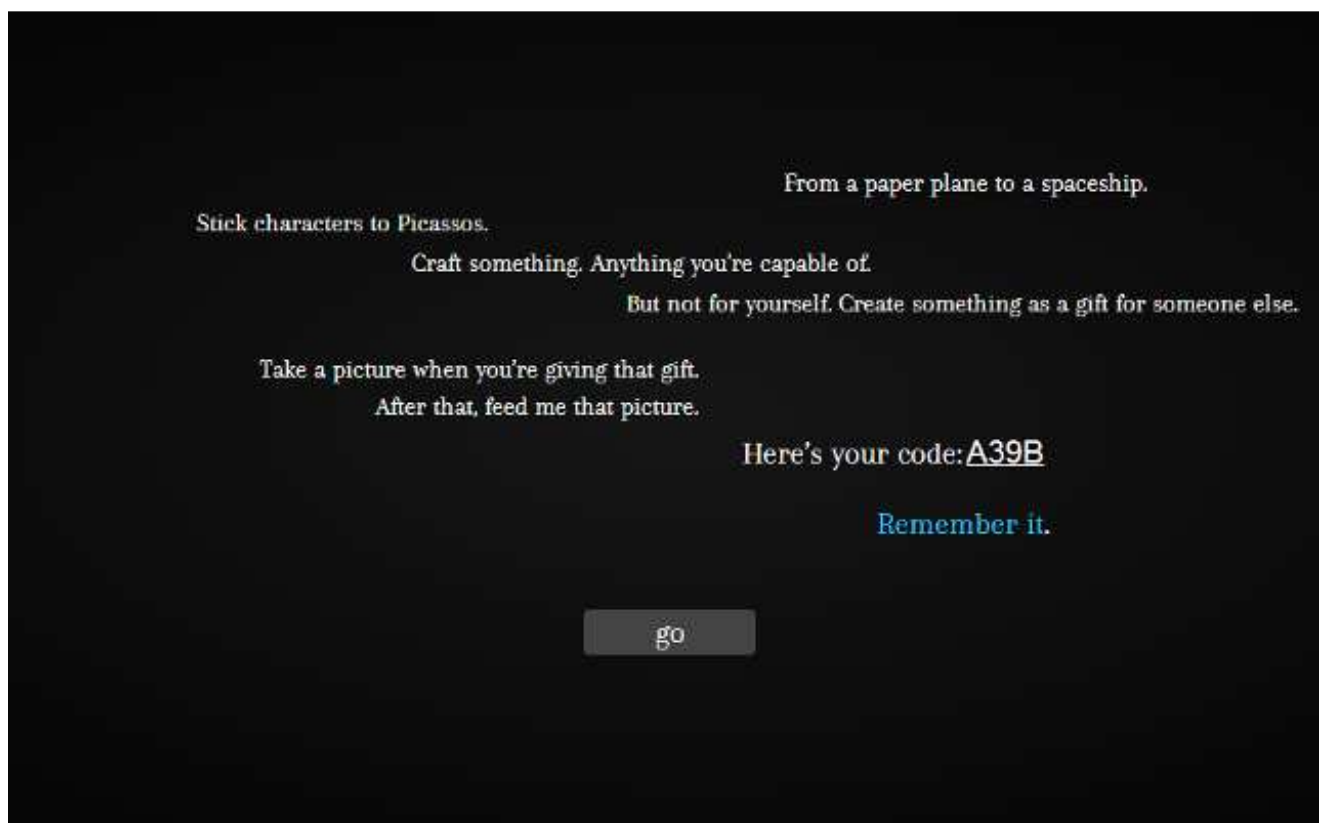
Agradecimento-Donate



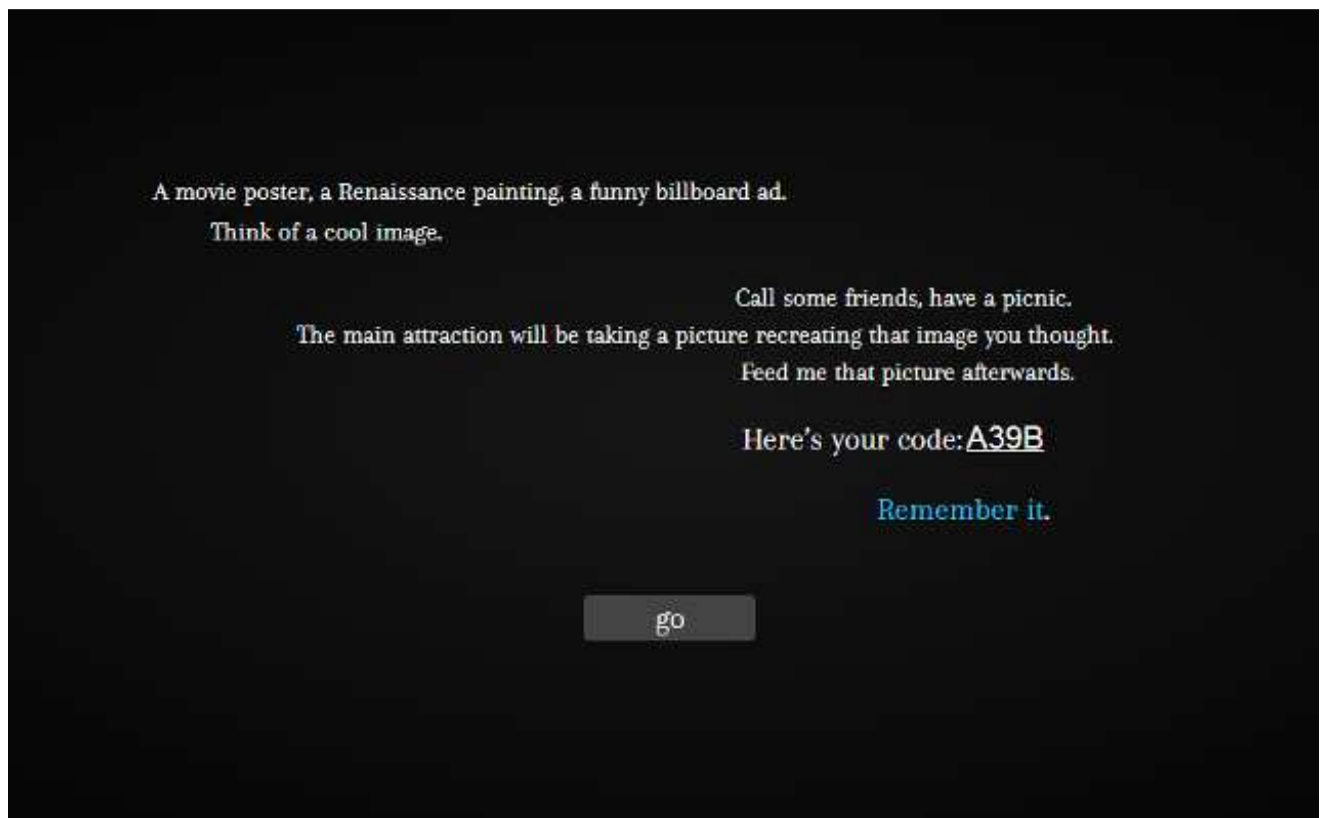
Easter Egg



Aventura 1



Aventura 2



Aventura 3

The Golden Hour.

This is what many photographers call the illumination during sunrise or sunset.

When night and day briefly meet, colors change and shadows stand tall.

You'll profit the marvels of one of these times of the day.

And as a memento, you'll take a picture of you and your friends playing with your silhouettes.

Just stand between the camera and the Sun and the rest will happen naturally.

After that, you'll feed me that picture.

Here's your code: 8KK5

Remember it.

go

Aventura 4

Imagine an image with me. Picture yourself in a situation:

* Public place. A couple of friends. Big box under your arm.

You sit down, open the box.

A jigsaw puzzle. A big jigsaw puzzle. More than 100, maybe more than 250 pieces.

Two of you start looking for the edges, the other one grabs a pen and a piece of cardboard.

He writes in large, friendly letters: "PLEASE HELP US" and leaves it there. "

That's your challenge.

Take a picture of you and your companions when you finish it.

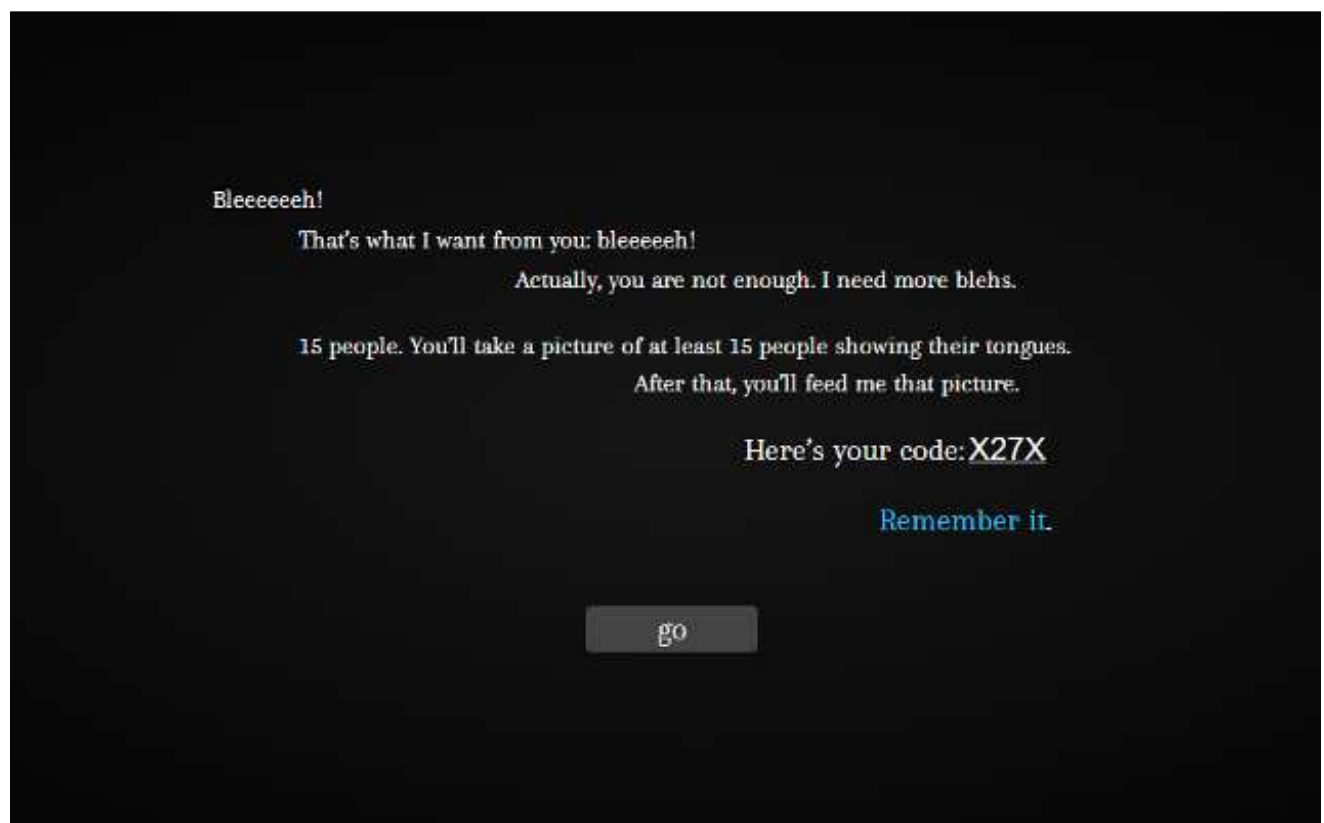
You'll feed me that picture later.

Here's your code: 1Z1S

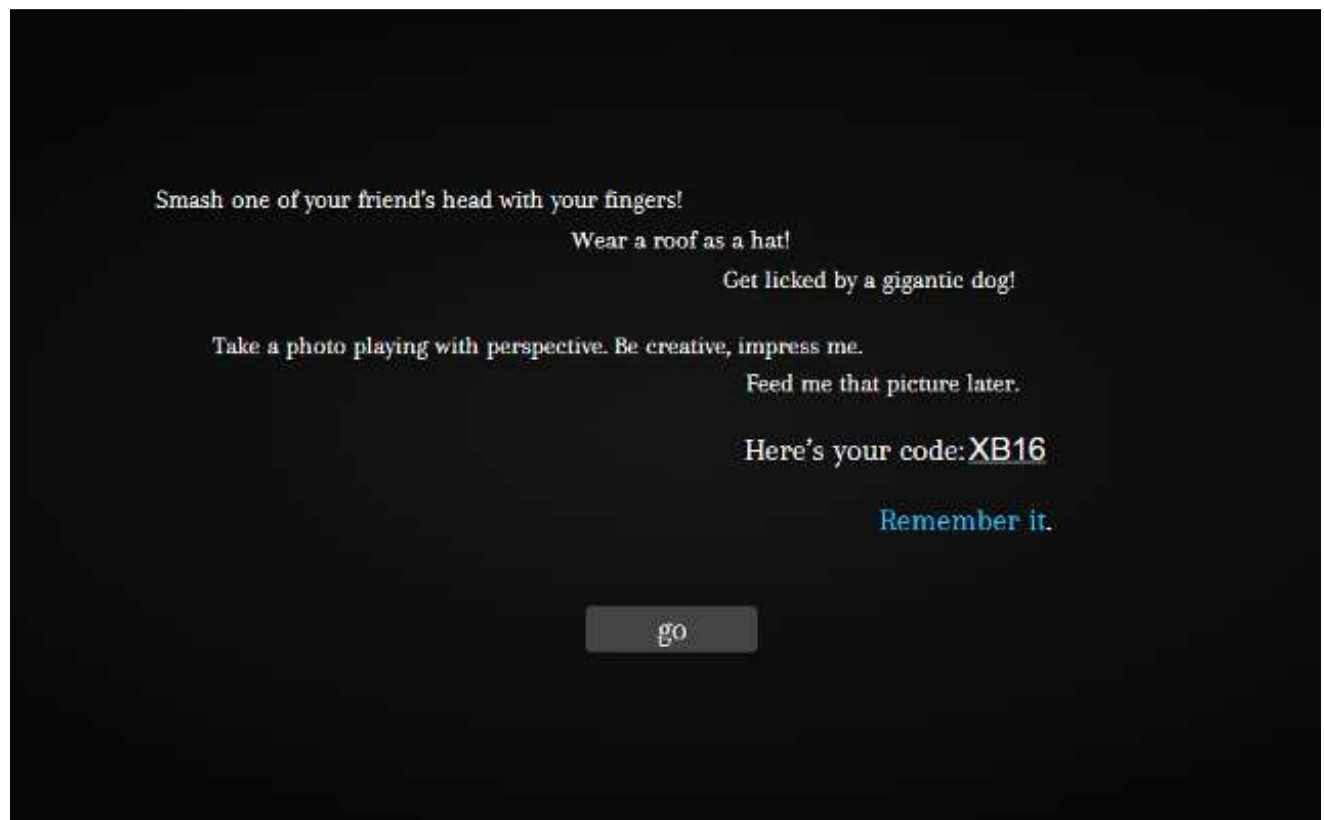
Remember it.

go

Aventura 5



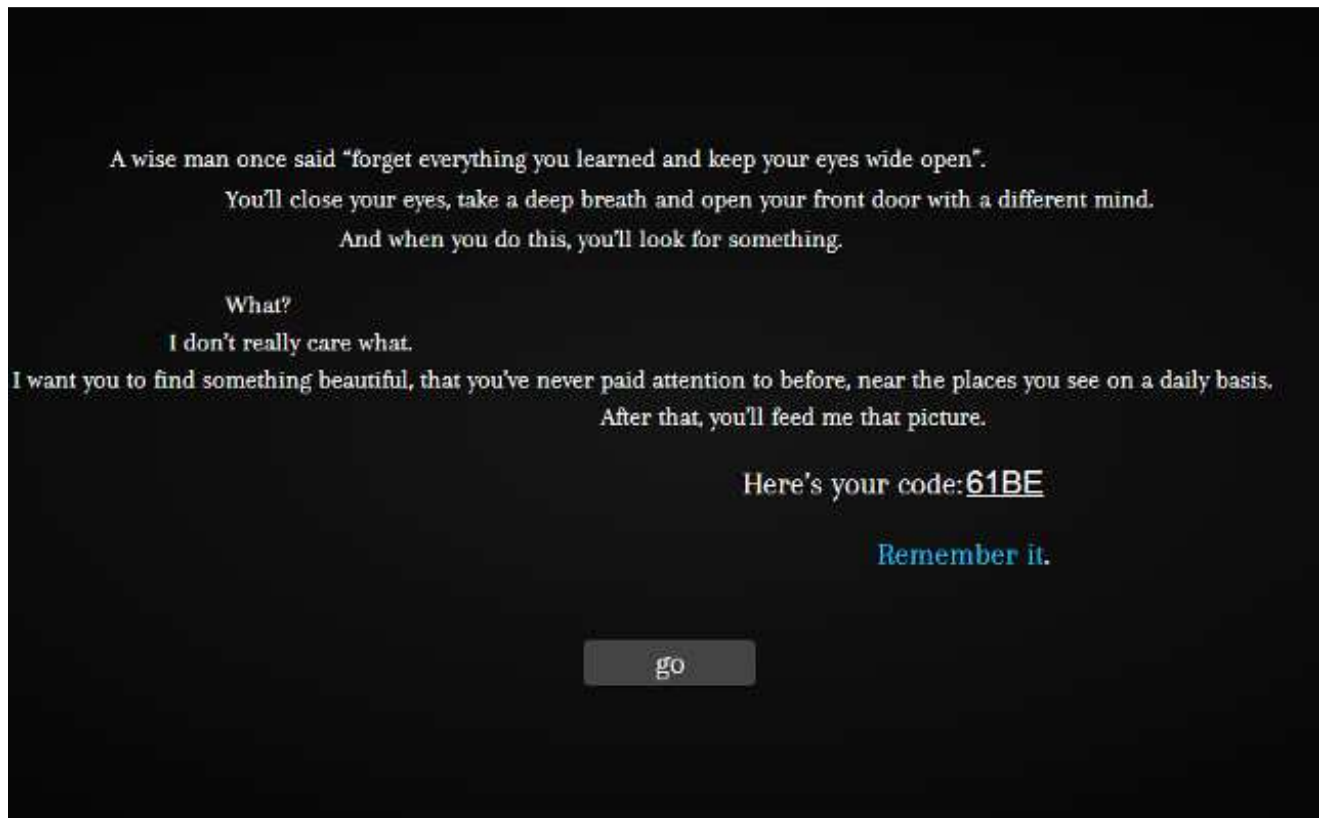
Aventura 6



Aventura 7



Aventura 8



Aventura 9

Who's your idol?
Whose fan club are you in or would you be?
How does he or she dresses? Moves?
How about your friends? Who are their idols?

Organize a costume party or a costume picnic! Everybody dressed as their idols!
Take a photo all together. That picture you'll feed me later.

Here's your code: EE92

Remember it.

go

Aventura 10

Art!
Time to make some art!
But no boring, regular art. Let me propose something unusual.

Call some friends, at least three, go buy some ink.
Each of you; just one color and just one brush. Maybe your hands if you fancy.
Paint something interesting, mutant.

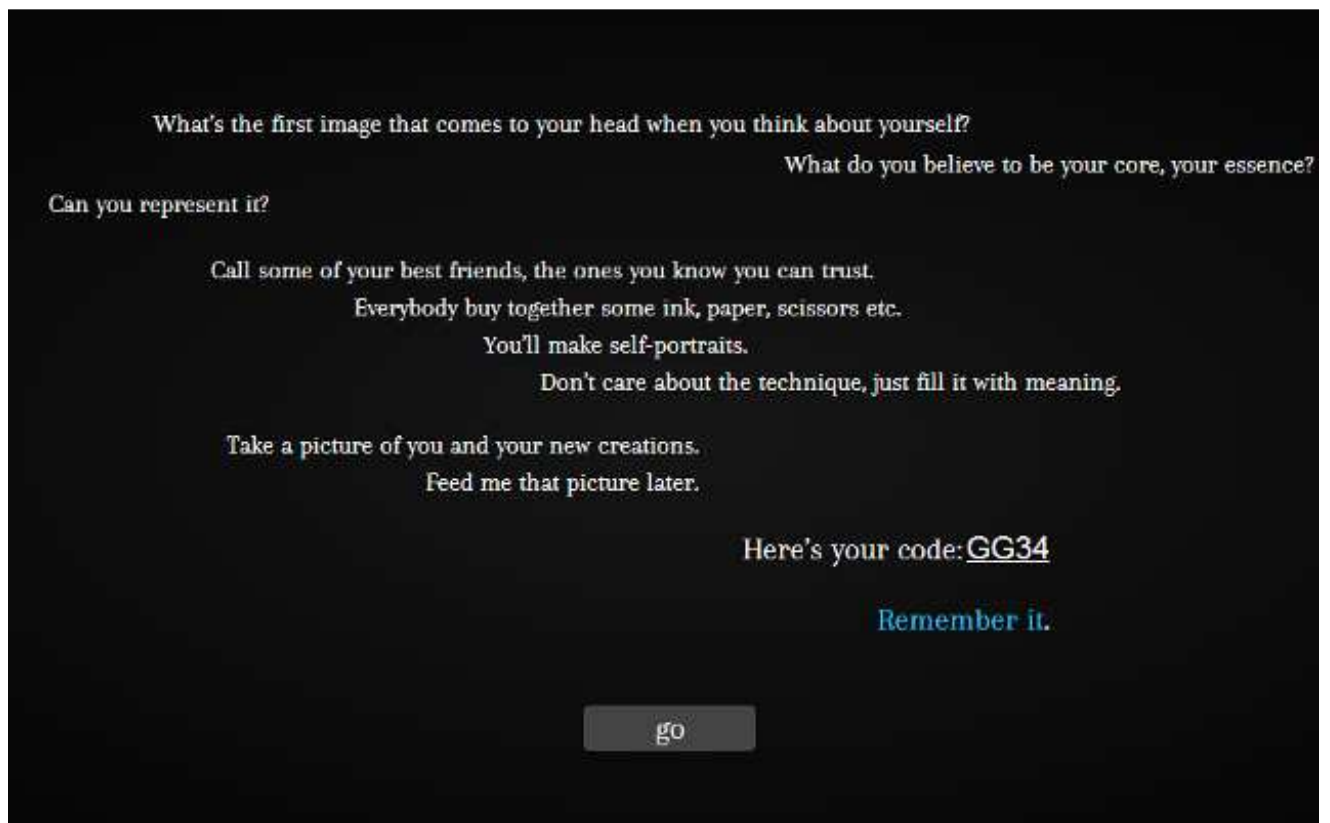
Take a picture with your art, all of you. Feed me that photo later.

Here's your code: W1H3

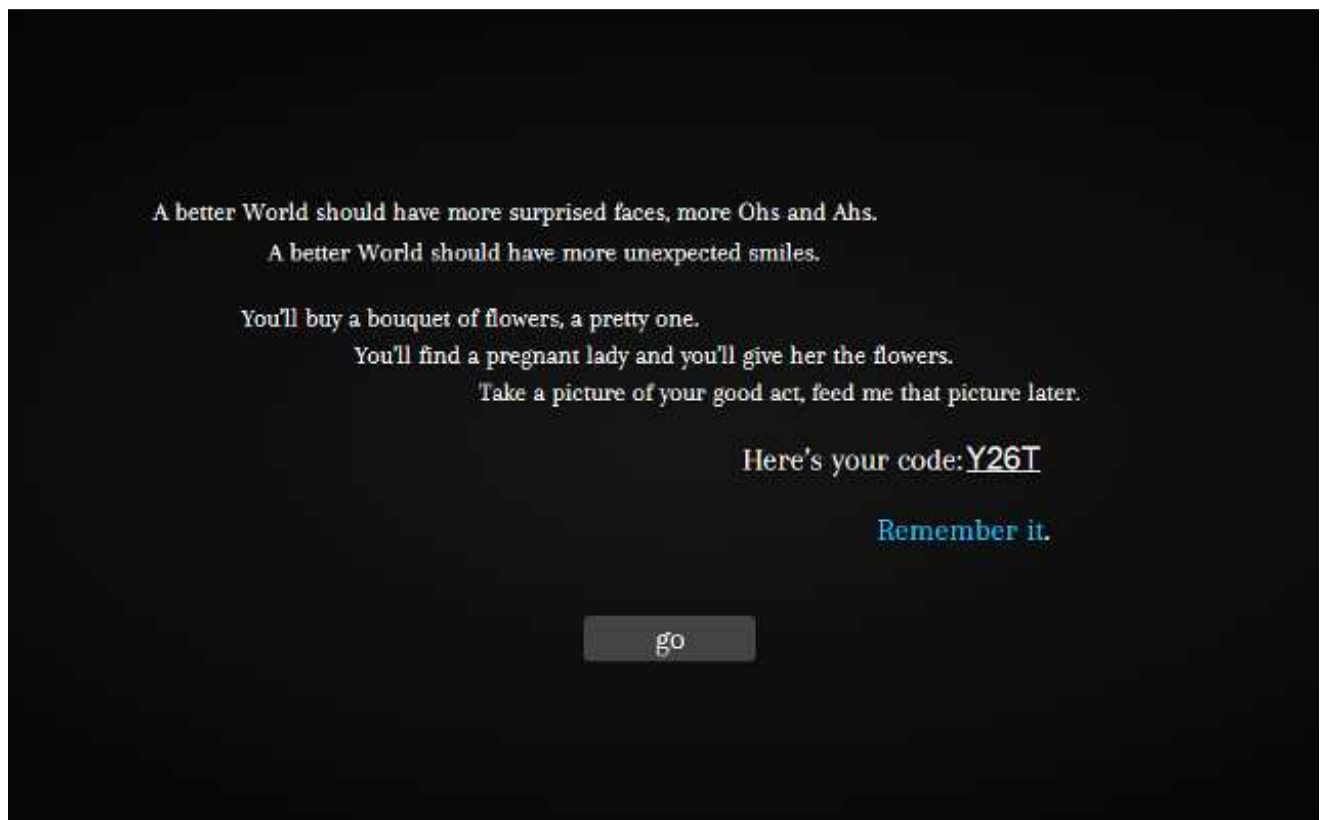
Remember it.

go

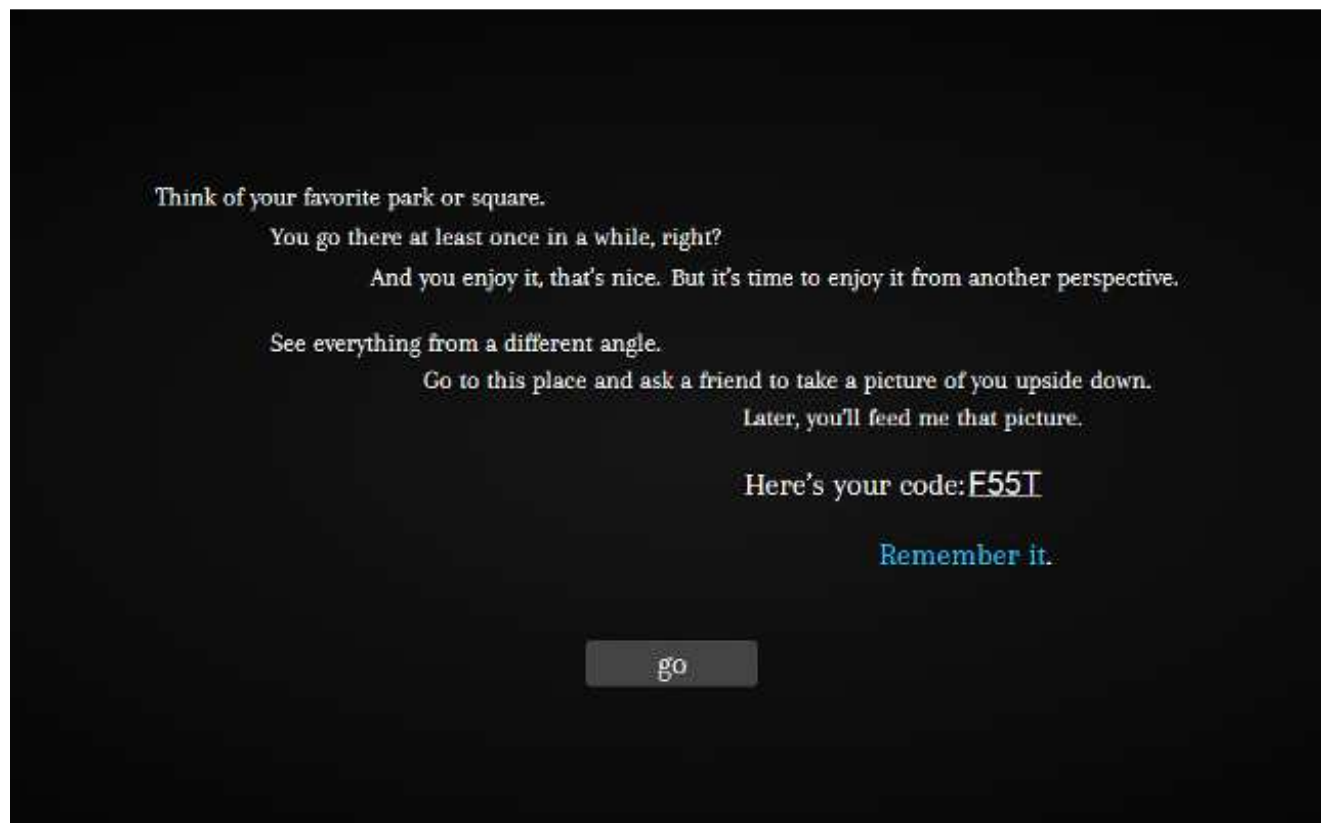
Aventura 11



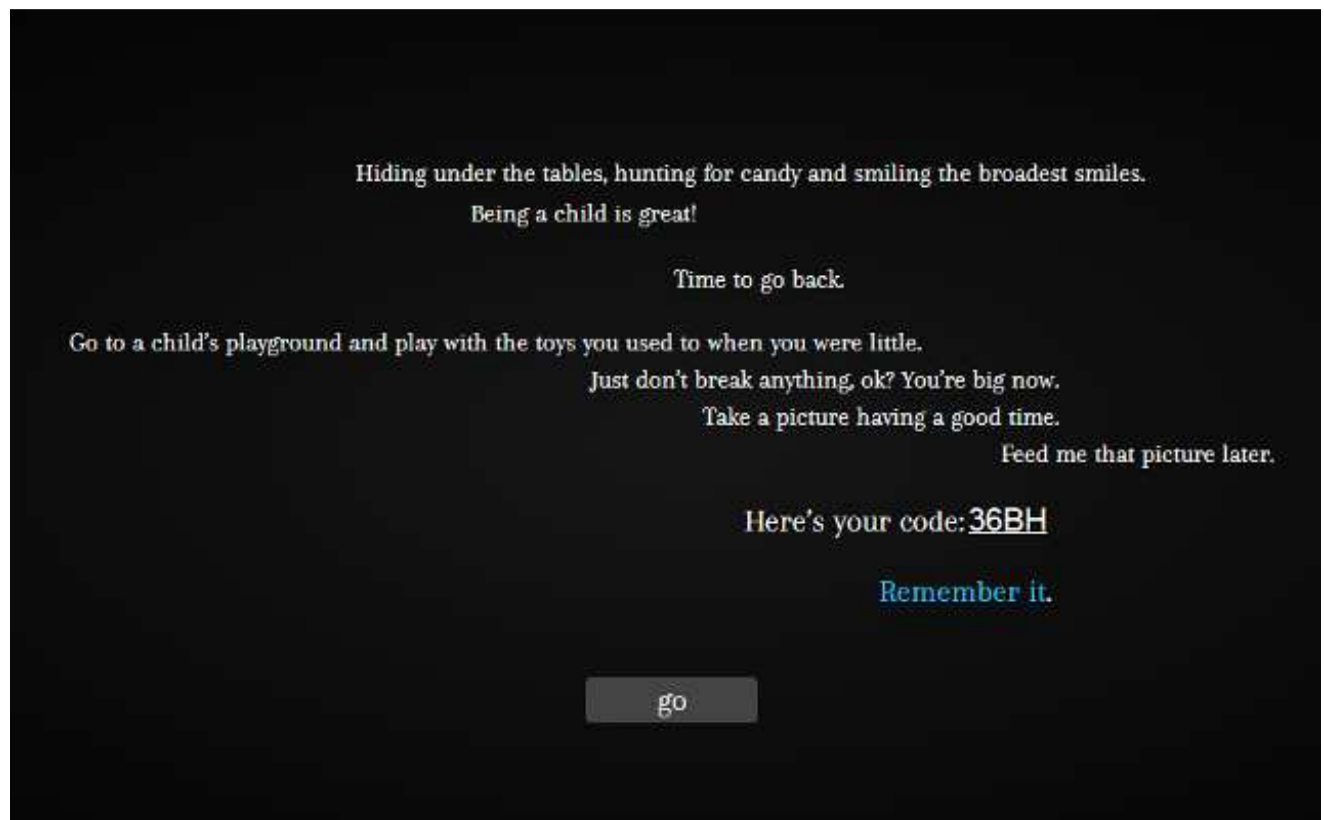
Aventura 12



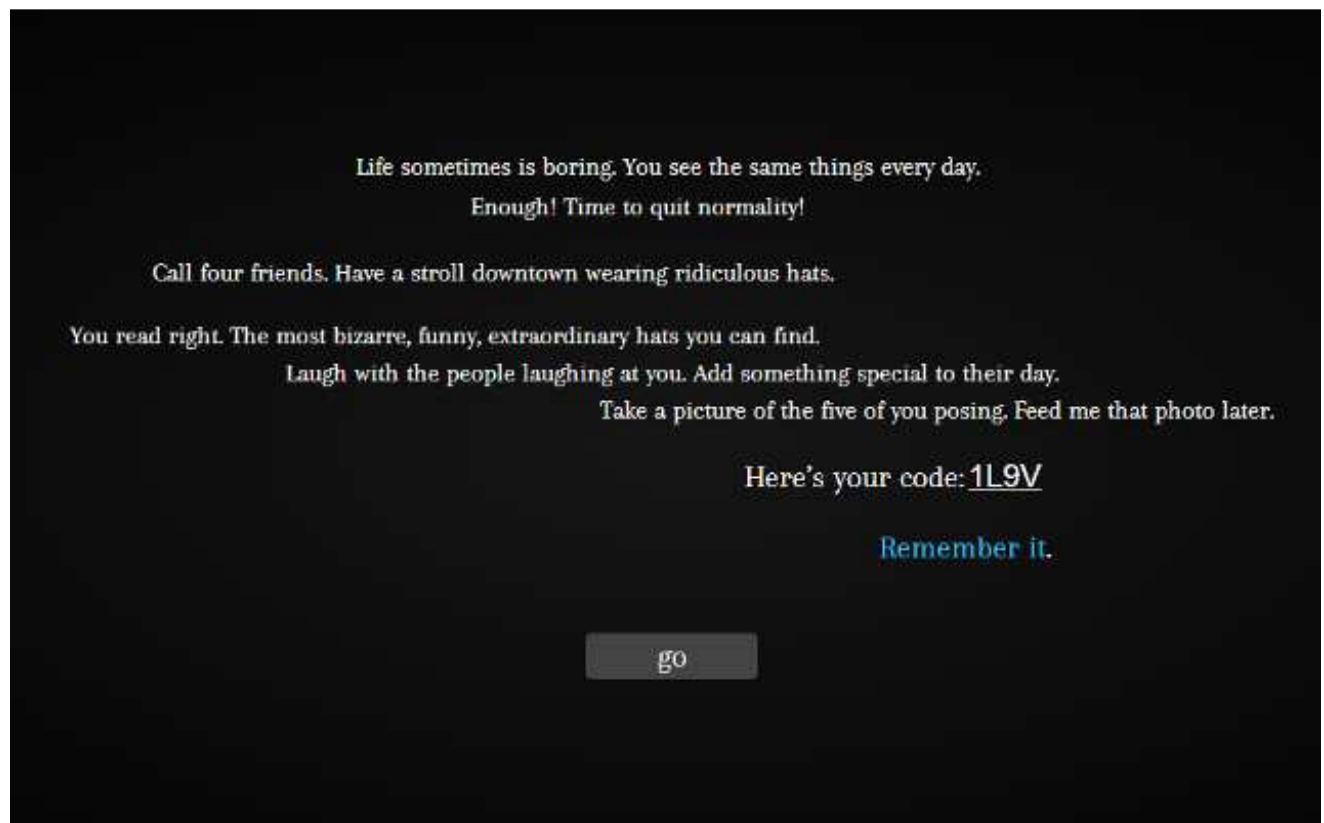
Aventura 13



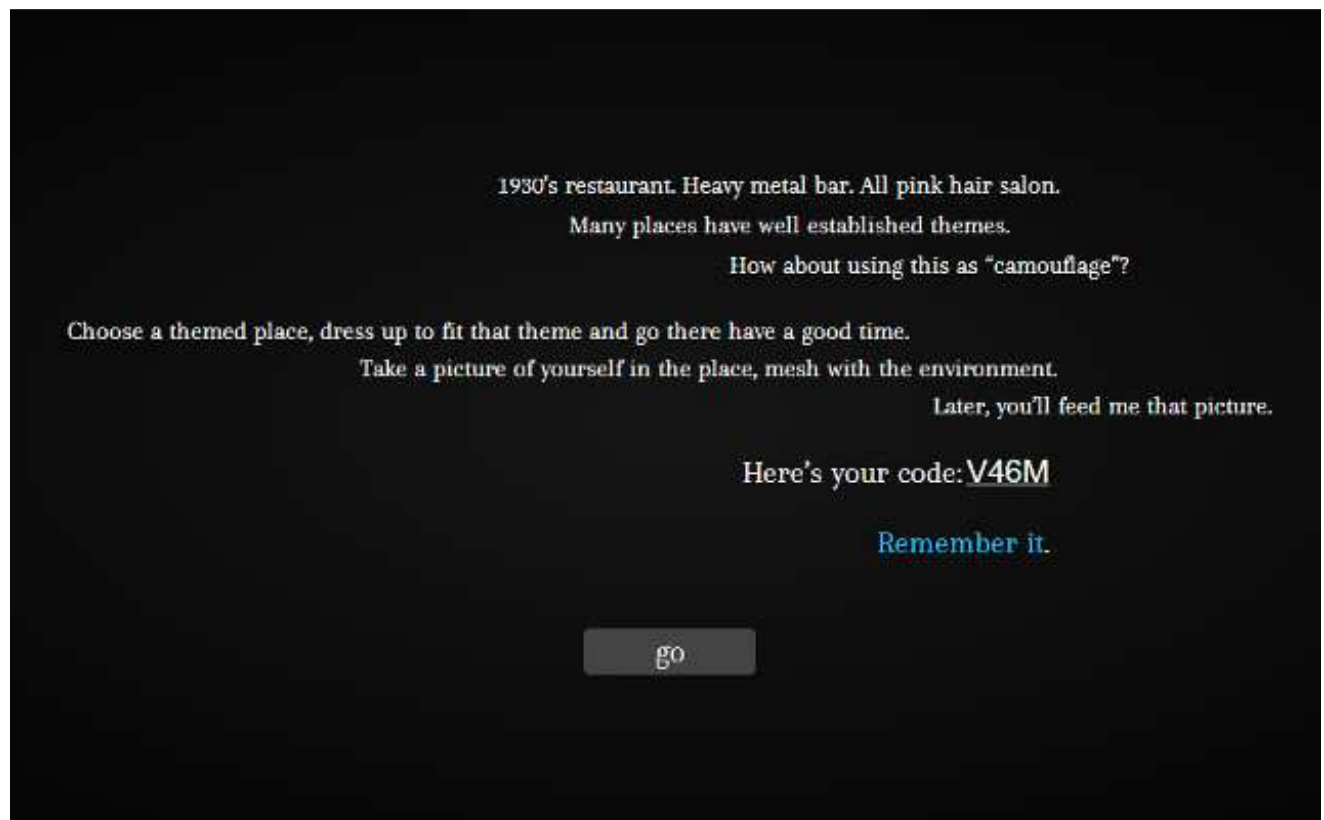
Aventura 14



Aventura 15



Aventura 16



Aventura 17

How many things have you learned last month?
How about last week? Yesterday?
To juggle. To surf. To practice some martial art. To dance. To play a new game.
You'll call a skillful friend and ask him to teach you something cool.
Call some other friends interested in learning too.
Take a picture when you first learn to do something you couldn't do before.
Later, you'll feed me that picture.

Here's your code: **P89N**

Remember it.

go

Aventura 18

Oh wow.
You are interesting.
If you got here, specifically here, I take off my hat.
I'll give you the most difficult challenge. Yet, the most rewarding in many ways.
Gather a lot of friends. Tell them you got a very unique objective.
For one afternoon or one night,
you're going to meet and try to create the biggest number of works of art as you can.
Tell them to bring guitars, cameras, ink, flashlights, pieces of paper,
unfinished poems, themselves. Anything they fancy. And some wine, why not?
You as well, open your heart.
It's time to create something amazing.
At the end of this event, take a picture that mixes all of you and everything you created.
Later, you'll feed me that picture.

Here's your code: **X44X**

Remember it.

go

Aventura 19

Time stands tall. Time stands still.

What would you do if you could grab time with your pinkie and bend it a little?

What message would you leave?

Call some good friends, people you care about, get together.

Build a time capsule. A message for someone in the future.

Put whatever you wish inside, but it has to be something meaningful to you.

Take a picture with your time machine. Hide it the way you feel you should, hide it well.

Feed me that picture later.

Here's your code: T23U

Remember it.

go

Aventura 20

Suppressing one of your senses enhances the others.

This can be used to create strong experiences over simple things.

You'll have a meal, a regular meal, blindfolded.

You'll need help, so call some friends you can trust. Ask them for instructions if you need to.

Ask them to take a picture too.

During dessert, you may see again, but they should try the trick too.

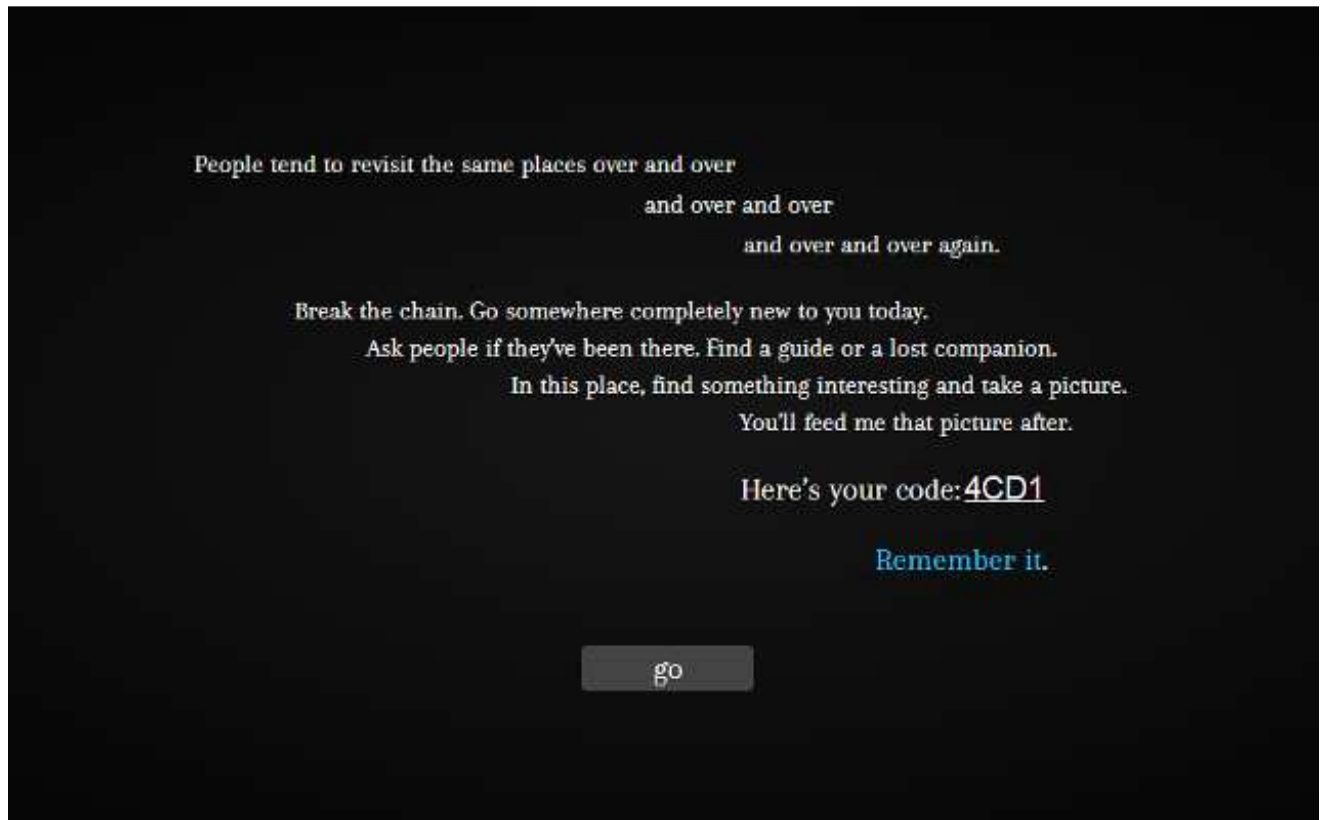
You'll feed me the picture they'll take later.

Here's your code: C7U7

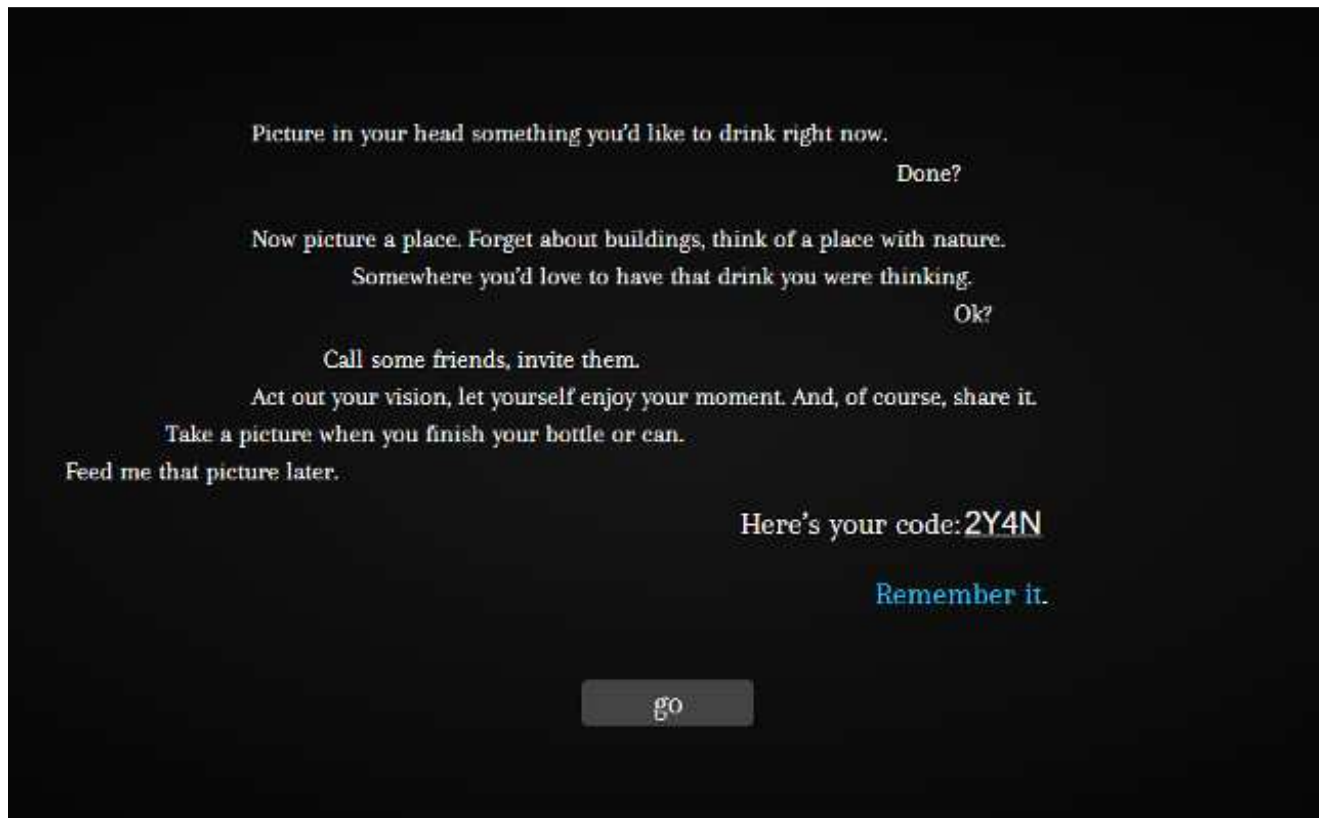
Remember it.

go

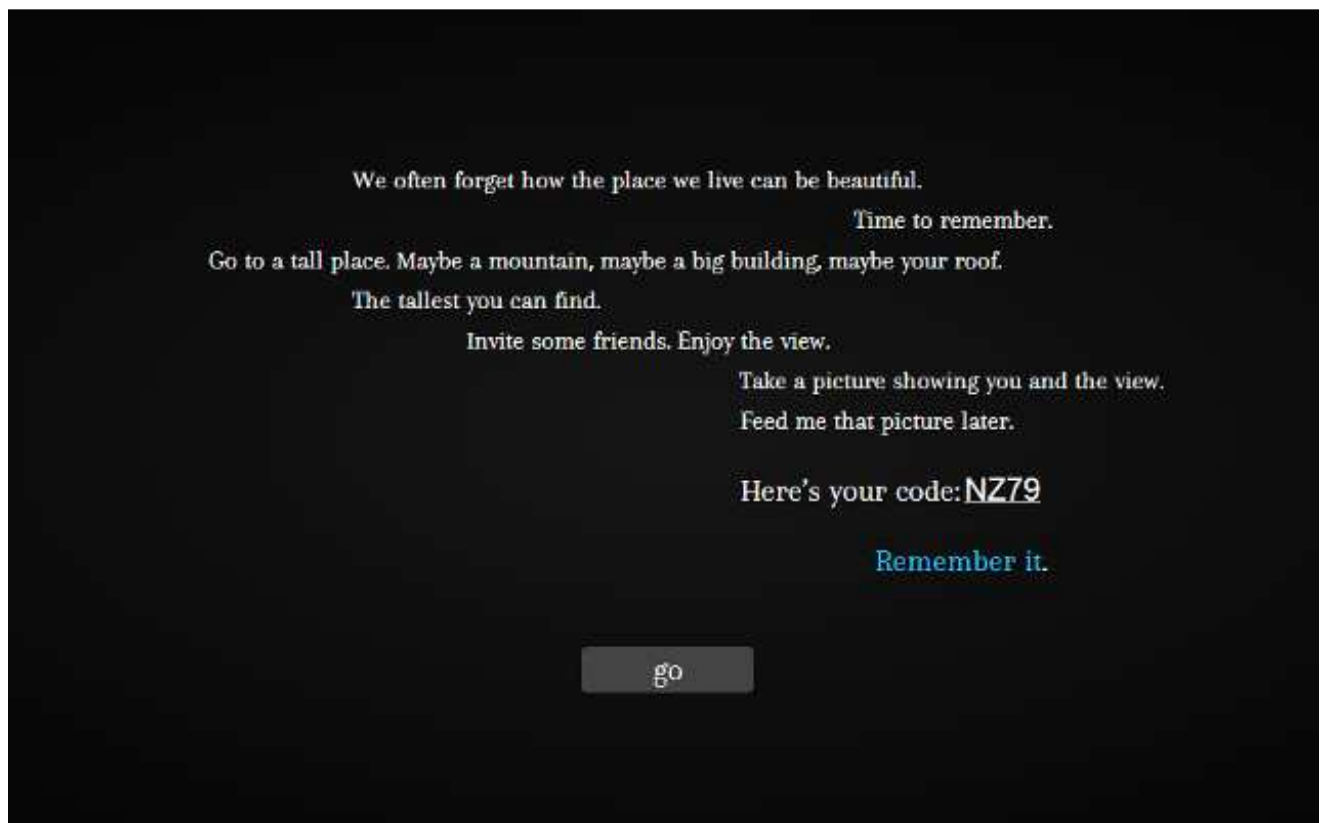
Aventura 21



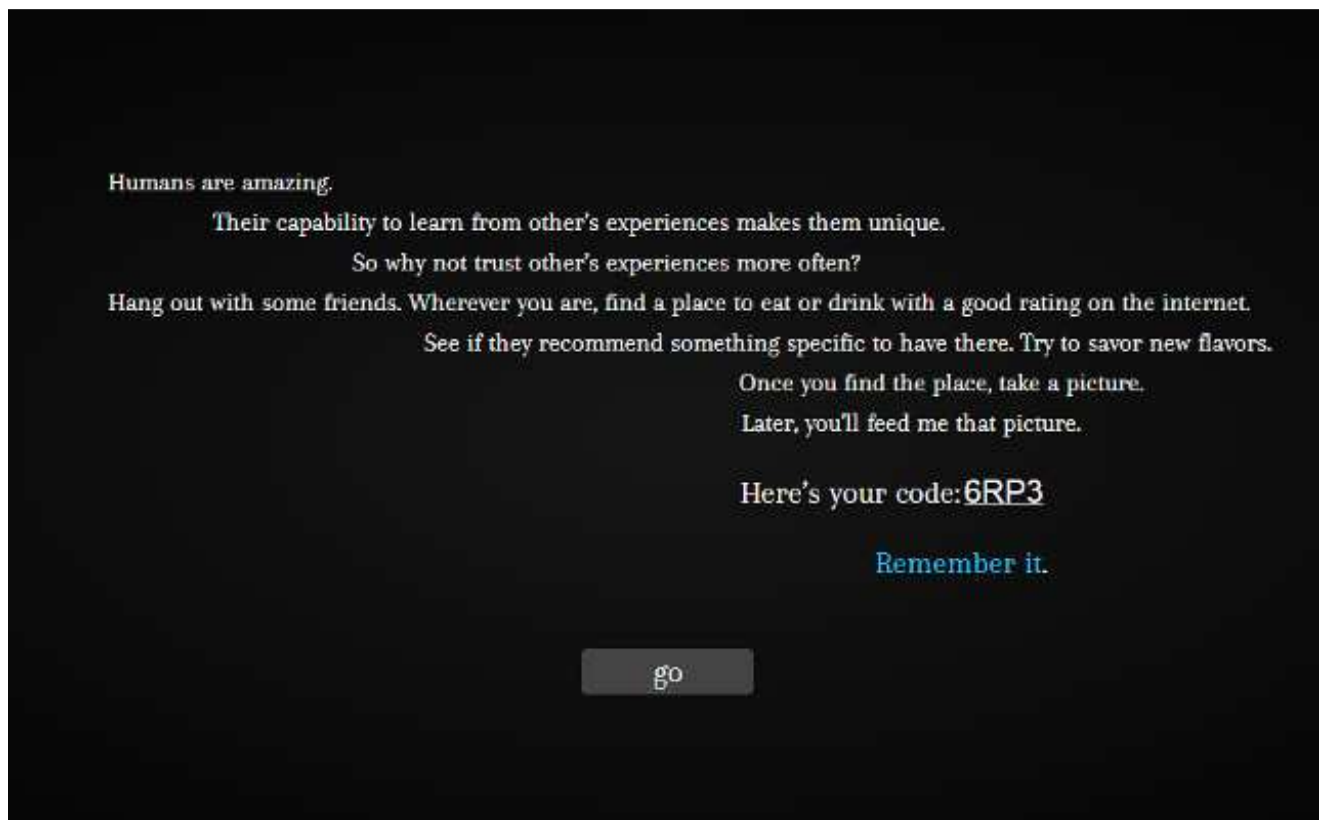
Aventura 22



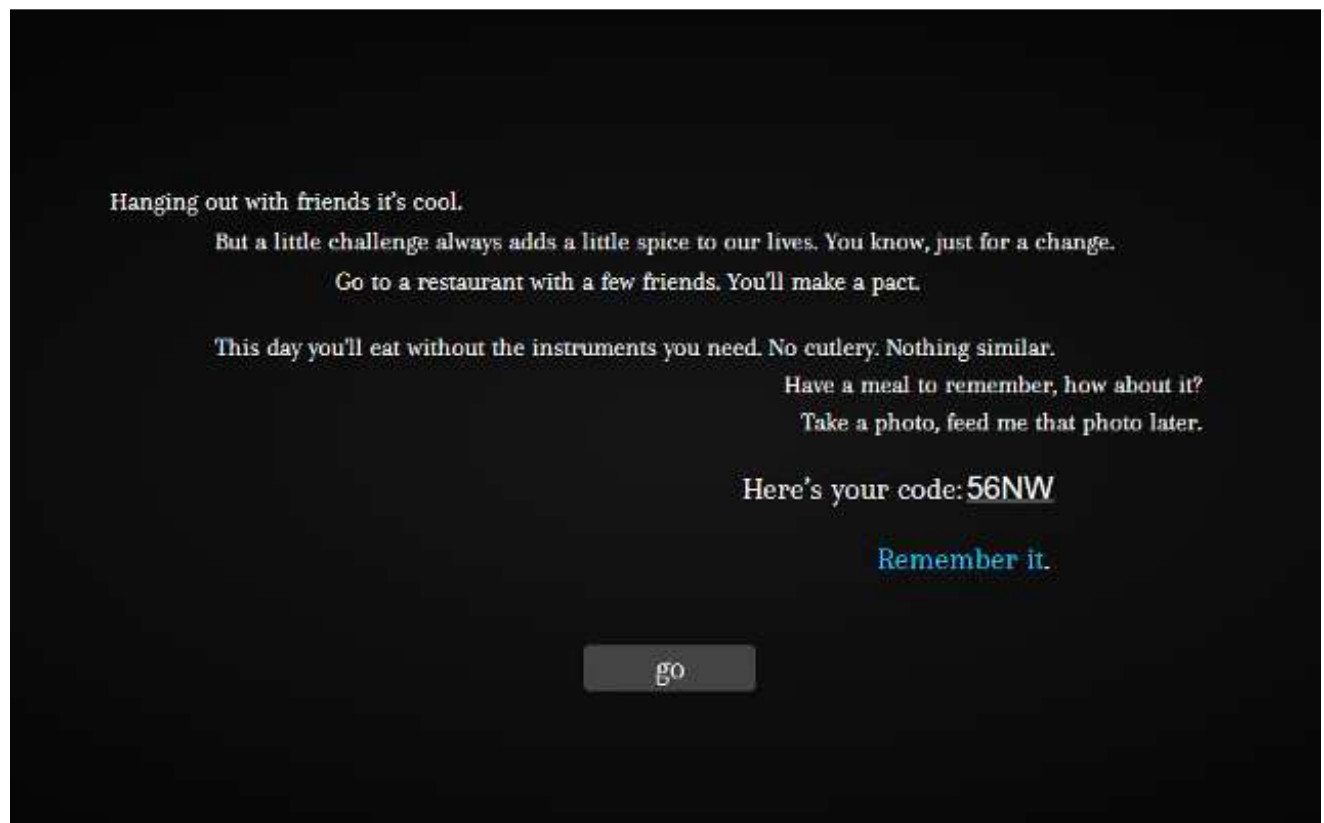
Aventura 23



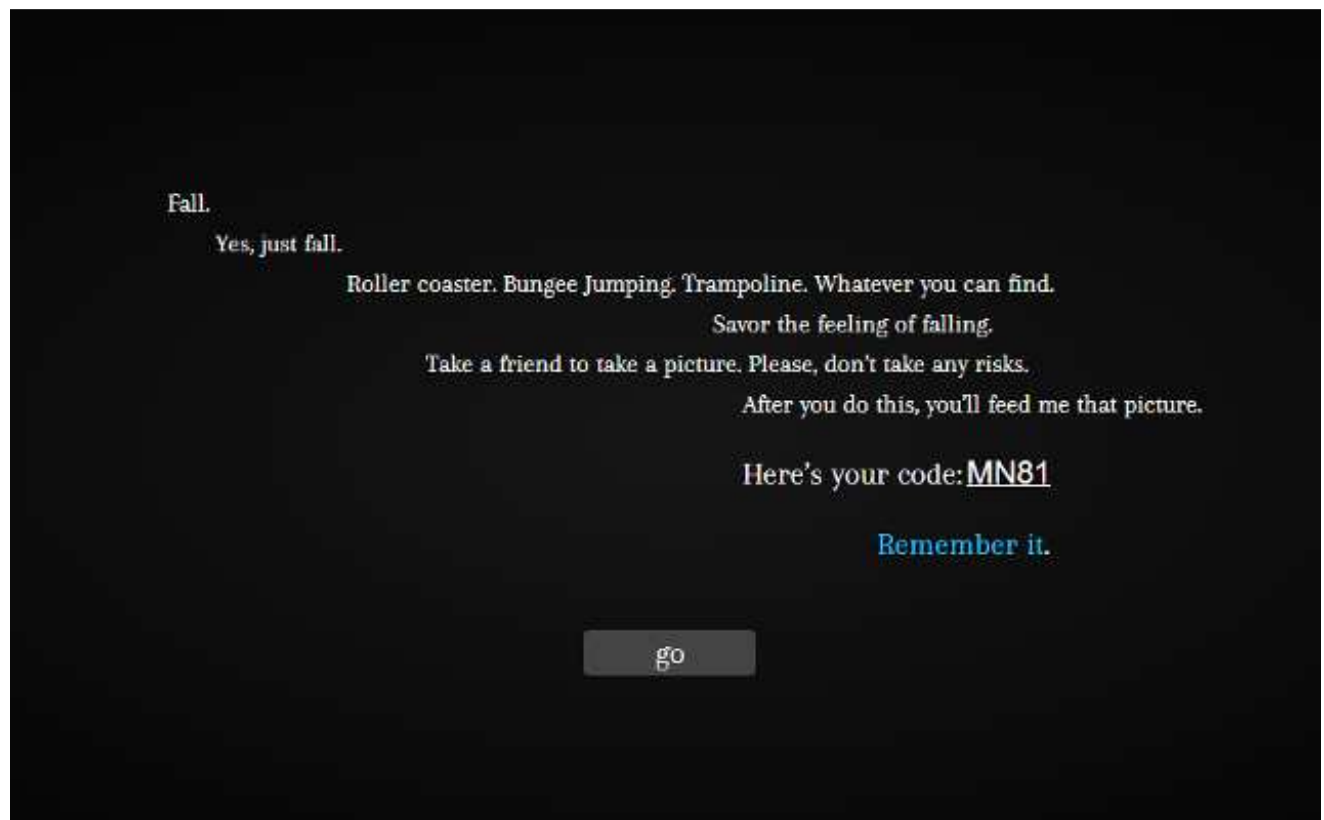
Aventura 24



Aventura 25



Aventura 26



Aventura 27

Cooking is art.

That being said, have you ever heard of experimental performances?

Call some friends, find a recipe you all agree that seems fine but none of you have ever tried.

Something exotic.

Follow the instructions, cook it. Eat it.

Take a picture of you all after the first bite.

Make it clear if you liked it using your facial expressions.

Feed me that picture later.

Here's your code: G27R

Remember it.

go

Aventura 28

You want to do something completely different from what you're used to, right?

Ok. That's easy.

Call a couple of friends. Buy an ice cream cone.

Hand your camera to one of them, hand the cone to the other.

Then open a wide smile and ask your friend to push the delicious ice cream against your forehead.

You wanted something extraordinary, didn't you? A towel might come in handy.

Your friend will take a picture. If they're true friends, you won't even have to ask.

Feed me that picture afterwards.

Here's your code: 8J3J

Remember it.

go

Aventura 29

If you could leave a message anywhere, what would you say?

Make this World a better place.

Write a message somewhere. Make sure it's a place where someone you don't know will see.

Make some unknown person think that there are lots of interesting people out there.

Just please don't make your city dirty.

Ask a friend to take a picture of you and your message just before you abandon it.

Feed me that picture later.

Here's your code: SS14

Remember it.

go

Aventura 30

Go to a place of art you've never been before.

A photography gallery, a record store, a jewelry exhibition.

Once there, have a look at everything very carefully. Try to understand each piece as best as you can.

When you're done, go to the one thing you liked the most and take a picture with it.

Later, you'll feed me that picture.

Here's your code: E62Y

Remember it.

go

Aventura 31

Choose a cool bar. Invite some friends for drinks.
Once you get there, choose to sit at the counter.
Ask the bartender to create a drink there, something he has never done before.
Give him a little tip: "sour", "with rum", "yellow". But not too much.
If he or she is talented, instigate your friends to do the same. Give your drinks names.
Take a picture with them.
And, of course, feed me that picture later.

Here's your code: 3DR7

Remember it.

go

Aventura 32

Music is life, right?
But how about life on Mars? How does it sound like?

I want you to go to a concert, a gig, a show. But not one you'd normally go to.
I want you to change your taste for a day. Enjoy a musical performance you'd otherwise ignore.
Ask a friend with a completely different opinion about music to show you something cool.
Take a picture during a song you like. Feed me that picture afterwards.

Here's your code: DD39

Remember it.

go

Aventura 33

Call some friends you trust, just a couple. Go to a place not so busy to hang out.

This day you'll all write "To do before dying" lists.

All the lists should have exactly five items. Ask your friends what they think you should do.

Give them your opinions too.

Concentrate, take this seriously. It may help you understand many things.

Take a photo of you and your lists.

Feed me that photo later.

Here's your code: UN11

Remember it.

go

Aventura 34

Downtown. Don't think too much about the place you're going. Just go.

Find art. If you can't find exactly where you are, walk a little. Let it find you too.

When you find art, feel the inspiration pump into your veins... and strike an artistic pose!

Ask a friend to take an artistic picture of your art inspired by art.

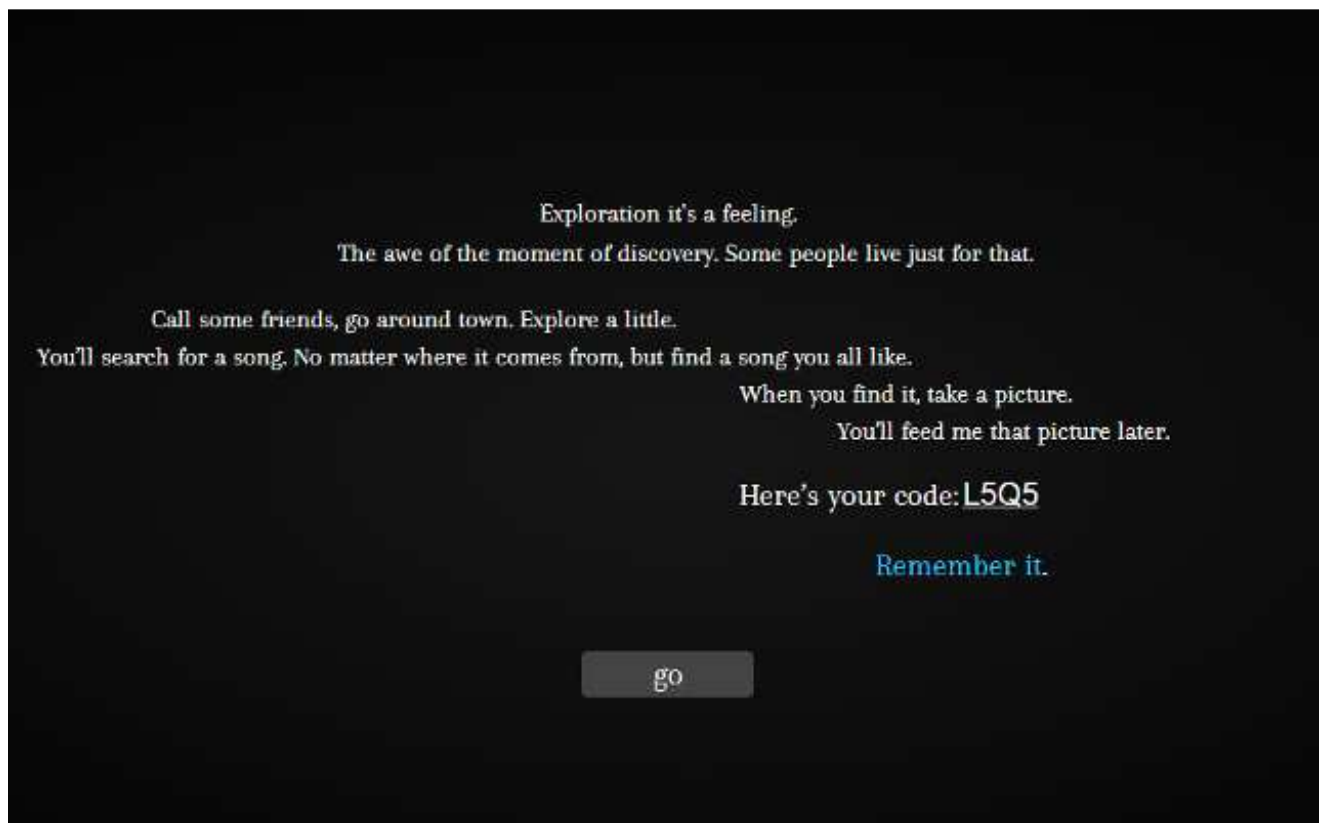
Feed me that picture later.

Here's your code: HH92

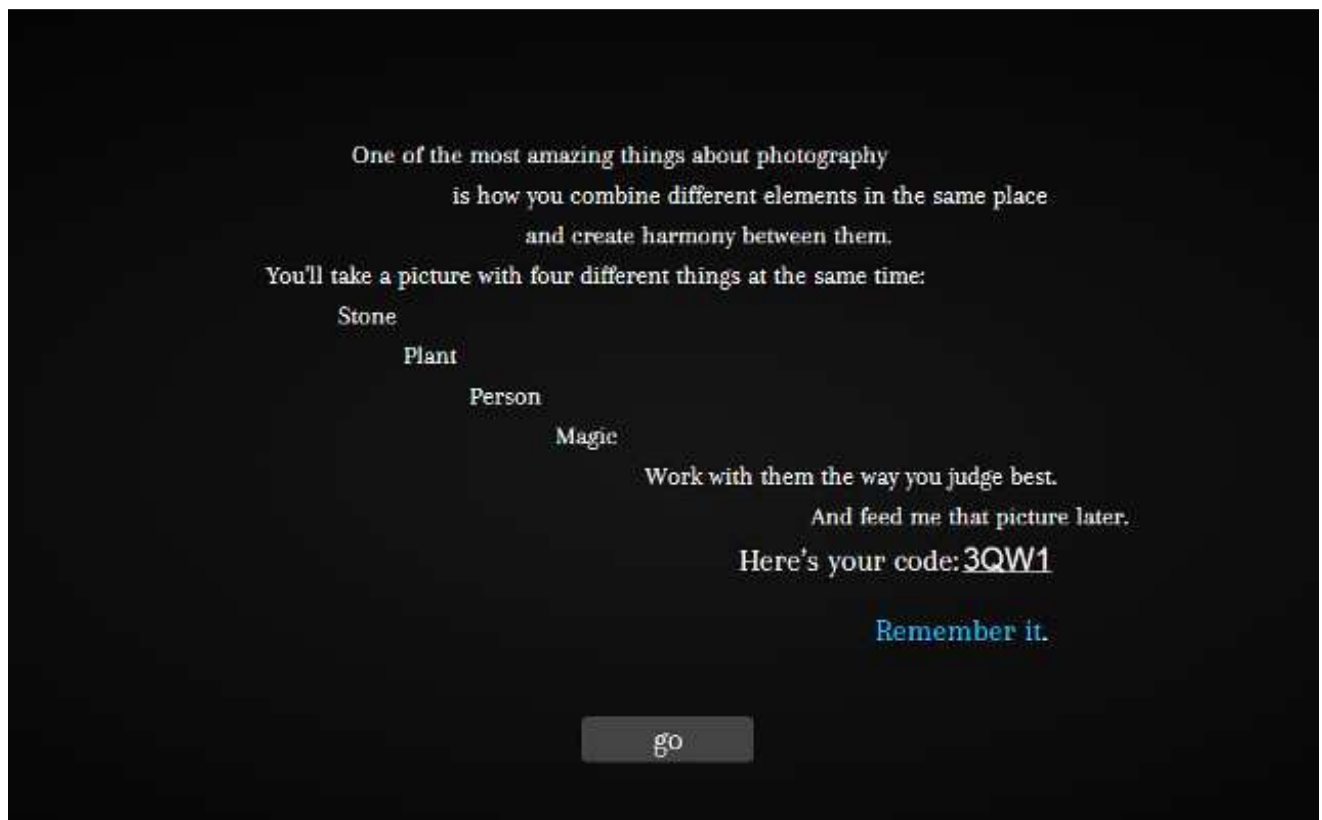
Remember it.

go

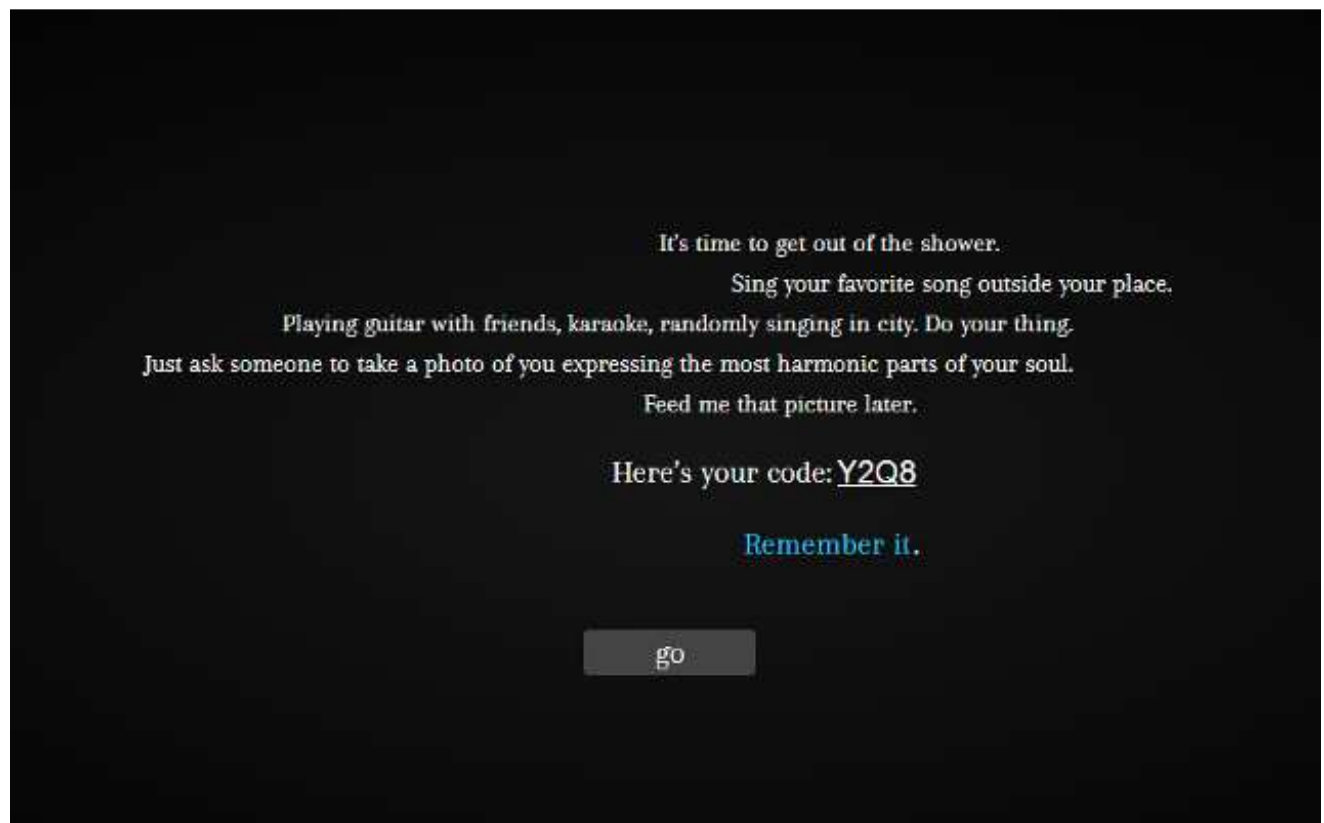
Aventura 35



Aventura 36



Aventura 37



Aventura 38

